ΤΕΥΧΟΣ 130 ΜΑΡΤΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
✓ ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ
✓ ΕΝΑ PLAYSTATION
✓ ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗ

AMIGA DISK VERSION





ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ





ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ 20 ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ









ΑΚΟΜΗ

- Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ BEAT'EM UP GAMES
- ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ SONY
- AMOS BASIC
- ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
- PLAY THE GAME

130

ΜΑΡΤΙΟΣ 1996

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Βασιλάκης, Γιώργος Κουρκουτάς, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης, Νίκος Ελευθεριάνος, Παναγιώτης Ανδρεάδης, Στέφανος Σιόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Σοφία Μαζαράκη, Κώστας Βασιλείου
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι.ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ & ΥΟΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



EDGE 3D GRAPHIC CARDS





HOT GAMES



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ



THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

76 Αν έχετε το παιχνίδι και κολλήσατε σε κάποιο σημείο, απλώς ρίξτε μια ματιά στο Play the Game του μήνα.

Η δισκέτα του Pixel

106 Περισσότερες πληροφορίες για τα περιεχόμενα της δισκέτας, αλλά και τον τρόπο εγκατάστασης, μπορείτε να βρείτε στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού.





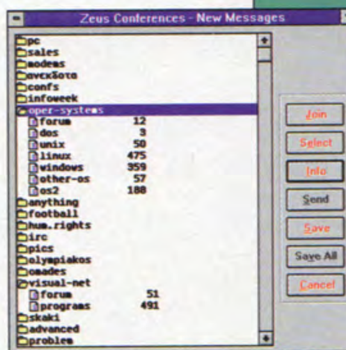
ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΛΕΝΤΟ!

ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ

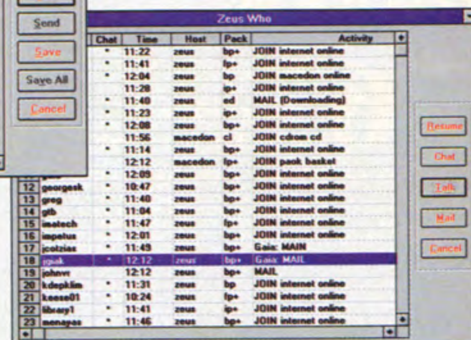
Το **GAIA** θα σας καταπλήξει γιατί έχει ταλέντο στο να κάνει τους on-line χειρισμούς σας να μοιάζουν παιχνίδι... Γιατί μπορεί με την ίδια ευκολία να σας μεταφέρει - αυτόματα - σε μία Web σελίδα του Internet ή να κάνει downloading! Αυτά όμως δεν είναι τίποτα, γιατί το **GAIA** δουλεύει για εσάς και off-line! Διαβάστε ή γράψτε νέα μηνύματα του mail ή των διασκέψεών σας και στείλτε αυτόματα μόλις συνδεθείτε.



Ναι! Το **GAIA** είναι το πιο πολυμήχανο graphical user interface!



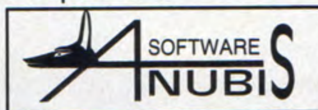
Το **GAIA** σας δίνει ένα πλήκτρο για κάθε λειτουργία, με αποτέλεσμα εσείς να διαχειρίζεστε τις υπηρεσίες της **CompuLink** ή να έχετε άμεση πρόσβαση στο **Internet** με τη μεγαλύτερη δυνατή ευκολία...
Οι δυνατότητές του δεν σταματούν εδώ...



Η αλήθεια είναι ότι χρειάζεται μεγάλο ταλέντο για να καταφέρεις όλα αυτά... Ομως, το **GAIA** το διαθέτει και με το παραπάνω.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΚΑΝΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ!





ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK



& WINDOWS 3.1 Windows 95 COMPATIBLE

SMILE PRICE 9.000 δρχ.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ GAIA

Παρακαλώ συμπληρώστε το δελτίο και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
(στην αναγραφόμενη τιμή συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... Υπογραφή ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ



Ενας μήνας πριν από το Πάσχα και η αγορά άρχισε να παίρνει τα πάνω της. Καινούρια προϊόντα και πλήθος καλών παιχνιδιών έκαναν την εμφάνισή τους στα ράφια των καταστημάτων. Παρακολουθώντας όλες αυτές τις κινήσεις, δεν μπορούμε παρά να ακολουθήσουμε κατά πόδας τους γρήγορους ρυθμούς της αγοράς.

Θα ξεκινήσουμε με την ενημερωτική στήλη Terra Informatica και στη συνέχεια θα περάσουμε στη στήλη που έφερε τα πάνω κάτω, την Surfing the Net, μέσα από την οποία θα ενημερωθείτε για μελλοντικές κυκλοφορίες που σε άλλα περιοδικά θα κάνουν την εμφάνισή τους μετά από καιρό. Αφού ενημερωθείτε για το τι θα δούμε τους επόμενους μήνες, θα περάσουμε σε ένα καταπληκτικό αφιέρωμα με θέμα τα beat'em up παιχνίδια και την ιστορία τους.

Μα, ασφαλώς και έχουμε και test περιφερειακών. Σήμερα σας παρουσιάζουμε δύο κάρτες γραφικών που επιτρέπουν σε όλους τους PC χρήστες να γνωρίσουν από κοντά τα παιχνίδια που εδώ και καιρό χαίρονται όλοι οι console users των nextgen παιχνιδομηχανών.

Συνέχεια με το βαρύ πυροβολικό του τεύχους που κρατάτε. Αναφορά στα καλύτερα παιχνίδια που μόλις κυκλοφόρησαν. Ρίξτε μια ματιά και θα δείτε ότι δεν πρόκειται για διαφημιστικό κολπάκι. Οσοι, δε, αγόρασαν το καταπληκτικό adventure The Flight of the Amazon Queen για Amiga και κόλλησαν σε κάποιο σημείο, δεν έχουν παρά να ρίξουν μια ματιά στο Play the Game του μήνα που, λόγω μεγέθους, θα ολοκληρωθεί σε δύο μέρη.

Ναι, και super διαγωνισμός υπάρχει. Κερδίστε ένα ταξίδι στο Λονδίνο με την Virgin, ένα Playstation και ένα ταξίδι στη Χαλκιδική! Τι πρέπει να κάνετε; Απλώς, επισκεφθείτε το υπόγειο του Virgin Megastore επί της Σταδίου, παίξτε με τα καταπληκτικά Ridge Racer και Toshiden, κάντε high score και... καλό σας ταξίδι. Εεεεε, περιμένετε! Το Virgin Megastore είναι ανοικτό από το πρωί μέχρι το βράδυ. Προλαβαίνετε να ρίξετε μια ματιά στα αποτελέσματα του διαγωνισμού που είχαμε διοργανώσει με έπαθλα ένα Playstation και πολλά παιχνίδια.

Καλά, καλά...! Δεν θα σας κρατήσω άλλο. Μην ξεχάσετε το ραντεβού μας τον επόμενο μήνα και μέχρι τότε... καλή διασκέδαση και να περνάτε καλά.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Επειδή η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται - τουλάχιστον έτσι λένε - λέω να ξεκινήσω το σημερινό μας "Σχολιάζοντας" με κάποιο "μικρόβιο", να συνεχίσω με τους διαγωνισμούς του περιοδικού μας, να σας μιλήσω για ένα περιστατικό που μου συνέβη όταν επισκέφθηκα κάποιο κατάστημα για να πάρω ένα παιχνίδι για παρουσίαση και, τέλος, να κλείσω - όπως το συνηθίζω εδώ και καιρό - με ένα ανέκδοτο, άντε δύο, επειδή έχω κέφια. Είστε έτοιμοι; Πάμε λοιπόν.

ΤΟ ΜΙΚΡΟΒΙΟ

Στο χώρο μας μπήκαν, μπαίνουν και θα μπουν πολλά ακόμη έντυπα, με το καθένα να προσπαθεί να "πιάσει" το δικό του κοινό. Αλλά, ποιο κοινό; Μήπως στην Ελλάδα υπάρχουν τα εκατομμύρια των αναγνωστών; Η απάντηση είναι ΟΧΙ. Αρα, ποιος ο λόγος; Η απάντηση είναι μία και μοναδική: Το "ψώνιο". Ναι, ναι, όσο και αν σας φαίνεται περίεργο, το "ψώνιο" είναι αυτό που βάζει ορισμένους στο χώρο.

Ας υποθέσουμε ότι εγώ έχω μια δουλίτσα και, δόξα τω Θεώ, τα καταφέρνω. Ελα, όμως, που δεν με ξέρει κανένας άλλος παρά μόνο τα άτομα με τα οποία συνεργάζομαι! Μόλις περνάει αυτή η σκέψη από το μυαλό μου, κάτι με πιάνει, τρελαίνομαι, θέλω να βγω προς τα έξω, να γίνω κάποιος. Μη γελάτε, έτσι είναι.

Θα σας φέρω ένα παράδειγμα, από άλλο χώρο. Ρίξτε μια ματιά στους δικηγόρους. Πολλοί από αυτούς έχουν μια δουλειά και τα κονομάνε. Ελα, όμως, που αν δεν βγουν στο γυαλί δεν τους μαθαίνει κανένας άλλος εκτός από τους πελάτες τους! Και νάσου στο γυαλί ο δικηγόρος, και νάσου φίρμα ο δικηγόρος, και νάσου και βουλευτής αργότερα. Η δημοσιότητα, φίλοι μου, είναι μεγάλο πράγμα.

Τώρα, θα μου πείτε γιατί τα γράφω όλα αυτά; Ε, είναι ορισμένες σκέψεις που περνούν από το μυαλό μου κατά καιρούς, κάποιες ιδέες ορισμένων που άκουσα, και είπα να τις περάσω και στο χαρτί. Πάντως, αν και εσείς θέλετε να γίνετε διάσημοι, ελάτε να με βρείτε και να το συζητήσουμε από κοντά ή έστω από το τηλέφωνο. Εχω μια καταπληκτική ιδέα που θα μας σώσει όλους. Ποια είναι αυτή; Επειτα από έρευνα που έκανα, διαπίστωσα ότι από τον ελληνικό χώρο της Πληροφορικής λείπει ένα έντυπο που να ασχολείται με τους υπολογιστές Macintosh. Τι; Δεν έχει μεγάλο κοινό ο Macintosh; Ε, και τι έγινε, βρε παιδιά; Θα κάνουμε για λίγο καιρό το "ψώνιο" μας, θα χάσουμε μερικά εκατομμύρια, αλλά θα καταφέρουμε να βγούμε από την αφάνεια.

Βρε, μπας και μου μπήκε κι εμένα το μικρόβιο;

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

Βγήκαν τα αποτελέσματα του διαγωνισμού της Sony (κανονικά, θα έπρεπε να δημοσιεύσουμε και τη φωτογραφία από την κλήρωση, αλλά επειδή βγήκα χάλια δεν τη δημοσιεύω) και κάποιος αναγνώστης έχει κερδίσει το τρομερό Playstation, ενώ άλλοι κάποιο παιχνίδι του. Ποιος είναι αυτός ο τυχερός; Βρείτε τα αποτελέσματα και θα δείτε. Οσο για την παράδοση των δώρων, αυτή θα γίνει στα γραφεία της Sony, η οποία και θα ετοιμάσει - όπως μας είπε - μια γιορτούλα. Ολοι οι νικητές θα ενημερωθούν τηλεφωνικά.

Προσοχή, προσοχή! Τα παιχνίδια του Playstation, Tekken και Ridge Racer, τα ξέρετε; Οποια κι αν είναι η απάντηση, εμείς θα σας συμβουλεύαμε να επισκεφθείτε το νέο κατάστημα Virgin MegaStore (Σταδίου 7-9, Σύνταγμα), στο υπόγειο του οποίου λειτουργεί ένα οργανωμένο τμήμα με video games. Εκεί θα δείτε από κοντά τα παιχνίδια, θα παίξετε με αυτά και προσέξτε: Ο χρόνος σας ή οι νίκες που θα σημειώσετε θα καταγραφούν και στα μέσα Απριλίου θα βγουν οι νικητές οι οποίοι θα κερδίσουν: ένα ταξίδι στο Λονδίνο, ένα Playstation και ένα διήμερο στη Χαλκιδική! Καλό, ε; Δεν τελειώνουμε όμως εδώ. Κατά το ίδιο χρονικό διάστημα, όσοι αγοράσουν προϊόντα Playstation (μηχάνημα, παιχνίδια, περιφερειακά κ.λπ.) θα λάβουν μέρος στην κλήρωση για ένα Playstation!!!

Ο διαγωνισμός ισχύει από 12 Μαρτίου μέχρι 30 Μαρτίου. Ακόμα κάθεστε; Ο φίλος σας είναι ήδη εκεί και παίζει!

ΠΑΡΑΛΟΓΟ

Εψαχνα να βρω το Top Gun για PCs με σκοπό να το παρουσιάσω στο τεύχος που κρατάτε. Μη έχοντας άλλη επιλογή, κατεβαίνω στην οδό Στουρνάρη και, για κακή μου τύχη, μπαίνω στο κατάστημα των δύο "φτωχών αδελφών" (οι παλιοί computer-άδες είμαι σίγουρος ότι κατάλαβαν σε ποιο κατάστημα αναφέρομαι) και ζητάω το παιχνίδι. Διαβάστε το διάλογο που ακολούθησε:

- Οχι, δεν σου το δίνω, γιατί θέλω να το πουλήσω, γιατί έχω λίγα κομμάτια, γιατί στην παρουσίαση δεν γράφεις το όνομά μου κ.λπ., κ.λπ.

- Βρε καλέ μου, βρε χρυσέ μου, και μόνο που θα παρουσιαστεί το παιχνίδι θα υπάρξει ζήτηση, θα επωφεληθείς, θα πουλήσεις πιο γρήγορα τα κομμάτια που έχεις.

- Οχι, όχι. Αν θέλεις, το πουλάω 14.000 δρχ. Να μου δώσεις 10.000 δρχ. και να το πάρεις, να κάνεις την παρουσίαση και όταν μου το φέρεις πίσω, θα σου επιστρέψω τα λεφτά σου.

- (!!!).

Εμεινα άφωνος. Φανταστείτε πόσα λεφτά θα έπρεπε να έχω κάθε μήνα πάνω μου για να μπορώ να παρουσιάζω όλα αυτά τα παιχνίδια που βλέπετε στις στήλες των reviews. Ευτυχώς, το παιχνίδι βρέθηκε από άλλο κατάστημα - και χωρίς λεφτά οπότε - μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση προτού το αγοράσετε, αν δεν το έχετε ήδη κάνει.

ΜΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ

Αγαπητοί αναγνώστες, θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι από τον επόμενο μήνα δύο συντάκτες του περιοδικού μας, ο κύριος Ελευθεριάνος και ο κύριος Σιόπουλος, δεν θα βρίσκονται πλέον μαζί μας. Το λόγο θα ανακαλύψετε μόνοι σας με την πάροδο του χρόνου. Ετσι ίσως παρουσιαστεί κάποιο μικρό, προσωρινό, πρόβλημα όσον αφορά στις στήλες τις οποίες είχαν αναλάβει. Τέλος πάντων, δεν θα πω τίποτε άλλο παρά μόνον αυτό: Ουδείς αναντικατάστατος, ακόμη κι εγώ ο ίδιος!

AMIGA TECHNOLOGIES

Πληροφορίες από την Amiga Technologies αναφέρουν ότι η Amiga 1200 Plus δεν πρόκειται να δει το φως της ημέρας. Αγνωστοι οι λόγοι που οδήγησαν την εταιρία σε αυτήν την απόφαση. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι στην CeBIT, τη μεγαλύτερη έκθεση υπολογιστών, που διεξαχθεί στην Ευρώπη στα μέσα Μαρτίου, θα παρουσιαστεί ένα πρωτότυπο μίας AGA Amiga με Zorro slots. Προφανώς θα έχει κανονικό case (όπως η A4000) και αναμένεται να καλύψει το κενό που υπάρχει ανάμεσα στην A1200 και την A4000.

ΑΝΕΚΔΟΤΑ

Δύο κολλητοί φίλοι, φανατικοί παίκτες του τένις, βρίσκονται στο αγωνιστικό τερέν και συναγωνίζονται. Ενώ όλα πηγαίνουν καλά, ξαφνικά ο ένας αισθάνεται μια αδιαθεσία, πέφτει κάτω και μέχρι να έρθει το ασθενοφόρο πεθαίνει. Περνούσαν οι μέρες, οι μήνες, στεναχωρημένος ο άλλος που δεν είχε παρέα να παίξει το αγαπημένο του άθλημα, ώσπου μια μέρα χτυπάει το τηλέφωνο:

- Ελα, τι κάνεις; Με γνώρισες;

- Ελα, βρε Νίκο, τι κάνεις; Πώς περνάς εκεί;

- Μια χαρά. Πού να σου τα λέω!

- Βρε Νίκο, πώς ήταν αυτό και με θυμήθηκες;

- Α, έχω να σου πω δύο νέα, ένα ευχάριστο και ένα δυσάρεστο.

- Ξεκίνα από το ευχάριστο.

- Εδώ υπάρχουν πάρα πολλοί παίκτες, πάρα πολλά γήπεδα και κάθε μέρα δίνουμε αγώνες.

- Ελα βρε, σοβαρά! Για πες μου τώρα και το δυσάρεστο.

- Τη Δευτέρα παίζεις εσύ!!!

Πάει ένας σε κάποιο ζαχαροπλαστείο, κάθεται και παραγγέλνει μια παστούλα. Την τρώει, σηκώνεται να φύγει, τον βλέπει ο καταστηματάρχης και:

- Ε, πού πας; 600 δραχμές για την πάστα.

- Φίλε, άραξε, γιατί ξέρω καράτε.

Το ίδιο βιολί συνεχίστηκε επί δέκα ημέρες. Τσατίζεται ο καταστηματάρχης και βρίσκει κάποιον να πάρει τα λεφτά από τον πελάτη όταν ξαναέρθει. Οντως, την άλλη μέρα ξαναέρχεται ο πελάτης, κάθεται στο ίδιο τραπεζάκι, παραγγέλνει την παστούλα του, την τρώει και σηκώνεται να φύγει. Τότε επεμβαίνει ο τυπάς που είχε προσλάβει το αφεντικό και του φωνάζει:

- Φίλε, τα έξι κατοστάρικα για την πάστα.

- Ακου, μεγάλε, μη μου κολλάς γιατί ξέρω καράτε.

- Και εγώ ξέρω τζούντο.

- Ε, τότε φάε και εσύ μια παστούλα.

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Ακριβώς ένα χρόνο πριν (τεύχος 119), είχαμε αφιέρωμα στο software του 3DO της Panasonic και μπορούσατε να πάρετε μια γεύση από τα: Return Fire, Way of the Warrior, Megarace, Love Bites, Super Street Fighter 2 Turbo, Demolition Man, Off-World Interceptor, Road Rash, 20th Century Video Almanac, Theme Park και το καταπληκτικό The Horde.

Στη συνέχεια υπήρχε ένα ενδιαφέρον θεματάκι για τους φίλους της Amiga και πιο συγκεκριμένα για το hardware αυτής. Τι είναι ο 32bit επεξεργαστής; Τι είναι η CPU, η FPU, η RAM; Αυτά ήταν ορισμένα ερωτήματα αναγνωστών που απαντήθηκαν μέσα από το άρθρο. "Φτιάξτε το δικό σας παιχνίδι" ήταν ο τίτλος ενός άλλου πολύ ενδιαφέροντος θέματος που υπήρχε στο περυσινό τεύχος. Μέσα από αυτό το άρθρο μπορούσατε να μάθετε τι έπρεπε να κάνετε από τη στιγμή που θα κατασκευάζατε το δικό σας παιχνίδι μέχρι τη στιγμή που θα έφτανε στα χέρια του καταναλωτή.

Ηρθε ο καιρός να ασχοληθούμε και με το παιχνίδι. Τα reviews του μήνα ήταν τα εξής: Dream Web, Overlord, The Complete Chess System, Championship Manager και X-IT, ενώ ως Special Review υπήρχε το Bloodnet, καταπληκτικό cyberpunk adventure, μαζί με μία καταπληκτική αφισούλα δώρο.

Στα άλλα θέματα είχαμε τα Hints'n'Tips με τις κινήσεις του Mortal Kombat 2 για Amiga, το Imagine 3.0 και το Info-World Λεξικό στις στήλες του Χωρίς Joystick, την Amos Basic και πολλά άλλα ενδιαφέροντα άρθρα.

Τέλος, το τεύχος συνοδευόταν και από το Pixelmania, στο οποίο μπορούσατε να δείτε όλες τις νέες κυκλοφορίες κονσολοπαιχνιδιών της ελληνικής αγοράς.

TERRA INFORMATICA

SPIES SPIES SPIES

Ενα νέο adventure ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή του. Πρόκειται για το SPYCRAFT από την Activision. Το παιχνίδι αυτό έτυχε μεγάλης διαφημιστικής καμπάνιας από την Activision, η οποία ήταν μάλιστα αρκετά πρωτότυπη. Η εταιρία έστειλε στα περιοδικά του χώρου διάφορα κείμενα, τα οποία είχαν χειρόγραφες σημειώσεις πάνω τους, ακολούθως στάλθηκαν κρυπτογραφημένα μηνύματα σε κασέτα και στο τέλος κατέφθασε το παιχνίδι. Το SPYCRAFT θα τρέχει σε Win95 και πρόκειται για ένα κατασκοπευτικό θρίλερ. Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι το σενάριό του έχει σχεδιαστεί από υπαρκτούς πράκτορες της CIA και της KGB και έχει γραφτεί από τον James Adams, έναν από τους γνωστότερους συγγραφείς κατασκοπευτικών βιβλίων. Εσείς, αυτή τη φορά, θα γίνετε ένας πράκτορας της CIA με άκρως μυστική αποστολή. Το παιχνίδι περιέχει MB από φιλμ 35 mm και άλλα συναφή, ενώ αναμένεται από στιγμή σε στιγμή.



ΤΑ ΧΡΟΝΙΚΑ ΕΝΟΣ ΣΠΑΘΙΟΥ



Η Sony Interactive (Psygnosis) θα παρουσιάσει μέσα στο Μάρτιο ένα καταπληκτικό 3D adventure. Πρόκειται για το Chronicles of the Sword, η υπόθεση του οποίου θα διαδραματίζεται στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου και του μάγου Μέρλιν. Εσείς θα πάρετε τη θέση του Sir Gwain, γιου του βασιλιά του Ορκνεϊ, ενώ αποστολή σας θα είναι να καταστρέψετε τα σχέδια της κακιάς Μοργκάνα, να σώσετε το βασιλιά Αρθούρο και να αποδείξετε ότι αξίζετε τη θέση σας στη στρογγυλή τράπεζα. Οι πρώτες εικόνες από το παιχνίδι είναι εκπληκτικές! Υπάρχουν περισσότερες από 100 rendered περιοχές σε υψηλή ανάλυση, ενώ περιλαμβάνεται ξεχωριστό τμήμα με ξιφομαχίες. Θα κυκλοφορήσει για Playstation και για PC/CD-ROM.

Γάτα... θαλασσόλυκος!

Ο Findus, ένας γκρίζος κεραμιδόγατος, θα πάρει μέρος σε ένα ταξίδι γύρω από τον κόσμο, με ένα παλιό ιστιοφόρο πλοίο. Το πλοίο αυτό έχει για χορηγούς τις γνωστές εταιρίες Sony και Digital, καθώς επίσης και την Upnet.

Αν αναρωτιέστε τι το παράξενο έχει αυτή η είδηση, θα σας αναφέρουμε ότι το πλοίο θα είναι εξοπλισμένο με μηχανήματα πλοήγησης τελευταίας τεχνολογίας, ενώ επίσης θα έχει συνεχή σύνδεση με το Internet (!), μέσω δορυφόρου, για να μπορούμε να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή τη θέση και την κατάστασή του. Αν θέλετε να μάθετε πού βρίσκεται αυτή τη στιγμή ο Findus, συνδεθείτε στο http://wwis.upnet. se/bluewave.



SONY PCs

Η Sony ανακοίνωσε ότι θα παρουσιάσει τη δική της σειρά από home PCs στην ευρωπαϊκή αγορά το 1997. Πριν από λίγες μέρες υπέγραψε συμφωνία με την Intel για προμήθεια επεξεργαστών. Αν και η τεράστια αγορά των PCs εμφανίζει σημεία κορεσμού, η Sony θα προσπαθήσει να παρουσιάσει PCs που θα έχουν τη μορφή ολοκληρωμένου συστήματος video και ήχου. Το σίγουρο είναι ότι η Sony έχει όλες τις δυνατότητες για ένα τέτοιο εγχείρημα και ο χρόνος θα δείξει αν θα βρει την αναμενόμενη απήχηση στη δύσκολη αγορά των PCs.

TERRA INFORMATICA

PAL SATURN POWER

Μετά τις άσχημες κριτικές που πήραν οι PAL εκδόσεις του Virtua Fighter και του Daytona USA, η Sega έβαλε τα δυνατά της και συνεχώς παρουσιάζει PAL εκδόσεις παιχνιδιών εφάμιλλες με τις NTSC εκδόσεις τους. Οπως ίσως γνωρίζετε, οι NTSC εκδόσεις των παιχνιδιών είναι πάντα γρηγορότερες από τις PAL, για το ίδιο ακριβώς παιχνίδι. Ετσι, οι PAL (ευρωπαϊκές) εκδόσεις του Virtua Cop, του Virtua Fighter 2 (με ελάχιστο μαύρο περιθώριο) και του Sega Rally δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από τις αμερικανικές εκδόσεις. Αξίζει να τονίσουμε ότι η PAL έκδοση του Sega Rally έχει επιπρόσθετα



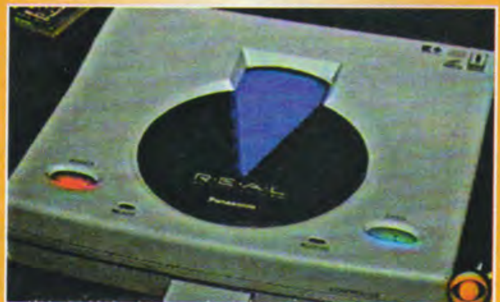
γραφικά στις πίστες και περισσότερες επιλογές από την αμερικανική έκδοση, ενώ φυσικά έχει την ίδια ταχύτητα. Τέλος, στην Ιαπωνία πουλήθηκαν 700.000 αντίτυπα του VF2 μέσα σε δύο μέρες! Εξάλλου, οι πωλήσεις έχουν φτάσει σε αναλογία 5 Saturn προς 1 Playstation - άλλο ένα παράδειγμα του ότι το καλό software πουλά και το hardware.



ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ M2

Στη Matsushita εργάζονται πυρετωδώς, για να έχουν έτοιμο μέσα στο καλοκαίρι το φοβερό και τρομερό M2. Στην αρχή, θα παρουσιαστεί ένα add-on box για τους κατόχους του 3DO και αμέσως μετά θα ακολουθήσει το stand-alone μηχάνημα.

Η τιμή του θα κυμαίνεται στις 300-400 λίρες Αγγλίας (100.000 - 150.000 δρχ.) και όταν κυκλοφορήσει, θα υπάρχουν τουλάχιστον 12 παιχνίδια. Αν και θα παρουσιαστεί λίγο μετά την εμφάνιση του ULTRA 64, η Matsushita πιο πολύ ανησυχεί για τη Sony, που είναι ο ανταγωνιστής της στην αγορά των ηλεκτρονικών συσκευών παγκοσμίως. Ο ανταγωνισμός αναμένεται σκληρός και τα αποτελέσματά του μάλλον θα μας ωφελήσουν, μια και οι πρώτες "απώλειες" θα εμφανιστούν στις τιμές όλων των consoles, οι οποίες θα πέσουν σε παγκόσμιο επίπεδο.



PSX Light Gun

Ακολουθώντας τα βήματα της Sega, η Sony ετοιμάζει ένα light gun για το Playstation. Το όπλο είναι σχεδόν έτοιμο και έχει κατασκευαστεί από την Konami, η οποία διαθέτει ανάλογη πείρα από τα παιχνίδια Lethal Enforcers για MegaDrive και SNES. Δεν υπάρχουν πληροφορίες για το πόσο θα κοστίζει ή πότε θα παρουσιαστεί, αλλά το σίγουρο είναι ότι θα κάνει την εμφάνισή του μαζί με το παιχνίδι Horned Owl. Το περίεργο είναι ότι το παιχνίδι αυτό αποτελεί εσωτερική παραγωγή της Sony και η Konami δεν έχει δείξει ακόμα κάποιο ενδιαφέρον για το πιστόλι της. Επίσης, η Namco ετοιμάζει δύο shooting games για το PSX. Πρόκειται για το Time Crisis και το Point Blank, που θα έχουν δύσκολη δουλειά κόντρα στο Virtua Cop.





TERRA INFORMATICA

Silicon Dreams

Οι υπολογιστές της Silicon Graphics είναι υπεύθυνοι για την παραγωγή αρκετών οπτικών εφέ τέτοιας πιστότητας και ποιότητας, ώστε είναι δύσκολο να ξεχωρίσει κάποιος τι είναι αληθινό και τι αποτελεί δημιουργία computer graphics. Δύο από τα πιο γνωστά μοντέλα της είναι ο Indy και ο Onyx. Ο Indy είναι ο πιο προσιτός από πλευράς τιμής και μόλις δείτε το case του, σίγουρα θα τον ερωτευτείτε! Εχει ένα βαθύ μπλε case, ενώ το monitor του έχει ένα γκρι μπλε χρώμα, που μοιάζει σαν μωσαϊκό. Η εξωτερική εμφάνιση σίγουρα σας προδιαθέτει για το εσωτερικό του. Η "καρδιά" του είναι ένας MIPS R4400SC στα 200 MHz, με ταχύτητα sys bus 267 MB/sec (!) και με εκπληκτικές δυνατότητες παραγωγής 3D γραφικών. Ο μεγάλος του αδερφός ακούει στο όνομα Onyx και περνά πλέον στην κατηγορία των super computers. Ο Onyx μπορεί να δεχθεί πολλαπλούς επεξεργαστές και είναι "υπεύθυνος" για τους δεινόσαυρους του Jurassic Park. Η τιμή – 2,5 έως 3 εκατ. δρχ. – του Indy σίγουρα δεν είναι υψηλή, σε σχέση με τις δυνατότητές του, αλλά δεν είναι και προσιτή στο μέσο χρήστη. Το μόνο που μας μένει είναι να αρχίσουμε να παίζουμε ΞΥΣΤΟ – ΛΑΧΕΙΟ – ΛΟΤΤΟ, μπας και γίνει τίποτα :)





Μόνο από τις σελίδες του PIXEL

ΕΝΑΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟΣ ΕΝΑΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΟΥ... ΔΕΝ ΠΑΙΖΕΤΑΙ!

Virgin MEGASTORE MUSIC VIDEO GAMES

Παίξτεεεεεεεεεεεεεε! και πετάξτε με την Virgin Atlantic και την SkyBus. Παίξτεεεεεεεεεεεεεεε! και κερδίστε ενα SonyPlaystation.

ΕΛΑΤΕ

ΣΤΟ VIRGIN MEGASTORE
12 ΜΑΡΤΙΟΥ ΕΩΣ 30 ΜΑΡΤΙΟΥ 1996

Το **Virgin MegaStore**, το μεγαλύτερο κατάστημα μουσικής και video games, στόν κόσμο άνοιξε και στην Αθήνα και σας προ(σ)καλεί να γνωρίσετε από κοντά το **Sony Playstation**, την κονσόλα της επόμενης γενιάς. Παίξτε με τα τρομερά παιχνίδια **Ridge Racer** και **Tekken**, φέρτε τους καλύτερους χρόνους, νικήστε τον αντίπαλό σας και κερδίστε!

Virgin

1ο Βραβείο: Ενα εισιτήριο μετ' επιστροφής για το Λονδίνο με την Virgin Atlantic και ένα πανίσχυρο Playstation.

2ο Βραβείο: Ενα Σαββατοκύριακο για δύο άτομα στο ξενοδοχείο Porto Carras στη Χαλκιδική, με την SkyBus.

ΚΑΙ ΔΕΝ ΤΕΛΕΙΩΣΑΜΕ ΕΔΩ...

Με κάθε αγορά ειδών Sony Playstation (κονσόλα, αξεσουάρ, παιχνίδια) από το Virgin MegaStore, για το ίδιο χρονικό διάστημα, παίρνετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση με δώρο ένα ταξίδι στο Λονδίνο με την Virgin Atlantic.

Για περισσότερες πληροφορίες ελάτε στο κατάστημα **Virgin MegaStore** στο τμήμα Video Games, **Σταδίου 7-9, Σύνταγμα.**

Οι τυχεροί θα ανακοινωθούν στο PIXEL Μαϊου.

Μείνετε συντονισμένοι στον **Kiss FM** και τον **Capital Gold** γιατί σας περιμένουν πολλές εκπλήξεις!

TERRA INFORMATICA

ULTRA 64 Dream Team

Αρκετές εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών έχουν σχηματίσει τη λεγόμενη ULTRA 64 Dream Team, η οποία θα αναλάβει την υποστήριξη της νέας κονσόλας της Nintendo, ειδικά κατά τα πρώτα της βήματα.

Η Time Warner, που είναι γνωστή από το Primal Rage, ανακοίνωσε ότι θα υποστηρίξει το ULTRA 64 και ετοιμάζει πυρετωδώς ένα 3D hockey game, το οποίο θα βασίζεται στη σειρά του Wayne Gretzky. Αναμένεται να παρουσιαστεί το φθινόπωρο και θα βασίζεται στο ομώνυμο coin-op. Εκπρόσωποι της εταιρίας αναφέρουν ότι χαίρονται που θα υποστηρίξουν το ULTRA, το οποίο μπορεί να φιλοξενήσει παιχνίδια με arcade ποιότητα.



Επίσης, και η Electronic Arts ανήκει στην Dream Team και ετοιμάζει μία ειδική έκδοση του FIFA Soccer, με τρομερά γραφικά και υψηλό ρεαλισμό. Οπως αναφέρουν εκπρόσωποι της ΕΑ, οι παίκτες θα νομίζουν πως βρίσκονται στη σέντρα ενός πραγματικού γηπέδου και ότι παίρνουν μέρος σε πραγματικό αγώνα!

Το ULTRA 64 θα κυκλοφορήσει τελικά τον Απρίλιο στην Ιαπωνία και την Αμερική, ενώ στην Ευρώπη αναμένεται το Σεπτέμβριο. Η τιμή του θα είναι περίπου 90.000 δρχ. και η τιμή των cartridges θα κυμαίνεται στις 25.000 δρχ. Η τιμή των 25.000 δρχ. μπορεί να σας φαίνεται φυσιολογική, αλλά για την υπόλοιπη Ευρώπη και την Αμερική κρίνεται υπερβολική. Στον υπόλοιπο κόσμο, οι τιμές των παιχνιδιών των PSX, Saturn και 3DO δεν ξεπερνούν τις 17.000 δρχ., ενώ στην Ελλάδα πληρώνουμε ακόμα 25.000 δρχ. για παιχνίδια του MegaDrive και της SNES!

Advanced Amiga Guide

Μία νέα multimedia γλώσσα, η οποία ονομάζεται Advanced AmigaGuide, θα παρουσιαστεί σε ένα CD-ROM πακέτο με τον τίτλο Get Started. Δημιουργήθηκε από την Active Software και απευθύνεται στους αρχάριους



και μέσους Amiga users, οι οποίοι θα μπορούν, σχετικά εύκολα, να δημιουργήσουν multimedia εφαρμογές, εκμεταλλευόμενοι πλήρως το AGA chipset. Η γλώσσα αυτή θα μπορεί να συνδυάσει κείμενα, εικόνες, ήχο και animation, μέσω ενός interface παρόμοιου με ανάλογα interfaces των PCs. Οπως καταλαβαίνετε, η απόκτηση CD-ROM θα είναι μία αναγκαία αναβάθμιση για την Amiga σας.

Hisoft News

Η γνωστή αγγλική εταιρία υποστήριξης της Amiga, Hisoft, παρουσίασε δύο νέα προϊόντα για την A1200. Το πρώτο ονομάζεται Squirrel MPEG και πρόκειται για έναν MPEG player, ο οποίος συνδέεται στο SCSI port της Amiga σας και σας επιτρέπει να αναπαράγετε CD-I, VideoCD, raw MPEG Streams καθώς και Amiga CDs, όλα μαζί! Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρχει πλέον η δυνατότητα για real-time επεξεργασία MPEG animations. Η τιμή του θα κυμαίνεται στις 200 λίρες Αγγλίας (περίπου 80.000 δρχ.). Το άλλο νέο προϊόν της Hisoft είναι το Squirell Surf. Πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση του γνωστού Squirell SCSI 2 interface για την A1200, το οποίο τώρα περιέχει και CD32 εξομοίωση, καθώς και μία νέα σειριακή θύρα που μπορεί να αντεπεξέλθει σε ταχύτητες επικοινωνιών μέχρι και 230.400 bps! Πάνω στο interface θα υπάρχει μία 9-pin σειριακή θύρα για σύνδεση modem. Η σειριακή αυτή θύρα είναι συμβατή με όλες τις εφαρμογές επικοινωνιών (Terminals, TCP/IP stacks κ.λπ.) και η τιμή του είναι 100 λίρες Αγγλίας (περίπου 40.000 δρχ.).



CD LAND

COMPUTER APPLICATIONS

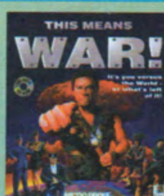


ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK - DAT

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA











ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

THIS MEANS WAR
JOHNNY BAZOOKATONE
TERMINATOR 2 FUTURE SHOCK
TOP GUN
WELCOME TO THE FUTURE
NBA LIVE 96
WRESTLEMANIA
FOOTBALL LIMITED
CHRONOMASTER
CONQUEROR
THEXDER
MS 500 NATIONS
THE HUTCHINSONS 1996
EUROPEAN VIDEO ATLAS
WORLD ATLAS V6
MTV UNPLUGED
FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED

COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE
THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL. III
X-COM UFO DEFENCE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION
SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD '96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED

TILT
THUNDER HAWK II
WARHAMMER
CORELXARA!
CORELFLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL '96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11th HOUR
SILENT STEEL
WING COMMANDER 4
Z ....COMING SOON
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM
X-COM UFO DEFENCE
PINBALL MANIA
TORNADO OP. DESERT STORM
RETRIBUTION
1944 ACROSS THE RHINE
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPEOUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER

WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
WIN '95 GR UPGRADE
COREL ART SHOW 6
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA REBETIKO
COREL OFFICE
ANIMATOR STUDIO WIN '95
CORELDRAW! 6 UPGRADE BUILD 169
LEARN TO SPEAK ENGLISH
AUTOROUTE EUROPA V3.0

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD
PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS

KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OFF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

LONE SOLDIER
EXTREME GAMES
JOHNNY BAZOOKATONE
GOAL STORM
FIRESTORM
WORMS
FIFA '96
DOOM
HI-OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9413109 - 9430114
ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

SURFING THE NET



Toshinden on PCs

Το πολύ καλό 3D beat'em up παιχνίδι Battle Arena Toshinden του Playstation θα κάνει την εμφάνισή του - μετά το Saturn - και στους PCs. Η Playmates έχει ήδη κυκλοφορήσει ένα demo του παιχνιδιού, ενώ η τελική του έκδοση αναμένεται μέσα στην άνοιξη. Οπως αναφέρει η Playmates, το Toshinden θα είναι το καλύτερο beat'em up game που έχει εμφανιστεί ποτέ σε PC. Δεν έχει ξεκαθαριστεί, αν θα χρειάζεται κάποια από τις καινούριες 3D κάρτες για να τρέξει, μια και τα παιχνίδια του είδους απαιτούν ισχυρό και ειδικευμένο hardware. Από την ίδια εταιρία, αναμένεται και το παιχνίδι PowerSlave, το οποίο είναι ένα Doom clone, όπου τα πάντα διαδραματίζονται σε κάποια αιγυπτιακή πυραμίδα. Ούτε οι Φαραώ δεν θα γλιτώσουν από τη μανία των Doomers!



3D Madness

Η μία μετά την άλλη, οι εταιρίες παραγωγής περιφερειακών για PCs παρουσιάζουν νέες 3D κάρτες. Η Creative Labs, γνωστή από την κάρτα 3D Blaster, υπέγραψε συμφωνία με την εταιρία Permedia για να προμηθευτεί την 3D τεχνολογία της τελευταίας, προκειμένου να τη χρησιμοποιήσει στις νέες 3D κάρτες της. Η πρώτη 3D κάρτα από την Creative Labs, η οποία θα χρησιμοποιεί τη νέα τεχνολογία, θα κάνει την εμφάνισή της μέσα στην άνοιξη και θα απευθύνεται στους Pentium PCs. Μετά τη Sega και τη Namco, ήρθε και η NEC να μπει στο παιχνίδι των 3D καρτών και μαζί με τη Videologic θα παρουσιάσουν την PowerVR κάρτα. Αυτό το καινούριο chip θα υποστηρίζει Gouraud Shading, true-color modes, rotation και scaling. Θα έχει μοναδικά χαρακτηριστικά, παρόμοια με αυτά του M2! Δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα, σχετικά με το software που θα την υποστηρίζει.





Pentium Upgrades

Η εταιρία Evergreen Technologies Inc. ανακοίνωσε ότι προσφέρει Pentium class αναβαθμίσεις για 486 υπολογιστές. Η πρώτη αναβάθμιση αφορά σε έναν 586 στα 100 MHz και η δεύτερη σε έναν 586 στα 133 MHz. Τα chips είναι της Cyrix.

Στο μεταξύ, η Intel ανακοίνωσε ότι είναι διαθέσιμοι οι νέοι Pentium στα 150 και τα 166 MHz. Σε σχέση με τους 120 και τους 130 MHz Pentium, υπάρχει σημαντική διαφορά στην ταχύτητα, ενώ ήδη οι πρώτες εταιρίες έχουν παρουσιάσει μηχανήματα με τους παραπάνω επεξεργαστές. Η νέα αύξηση στην υπολογιστική ισχύ θα φέρει τους PCs ακόμα πιο κοντά στον κόσμο των multimedia και των next-gen games. Αξίζει να επισημάνουμε πως στο Internet κυκλοφορούν φήμες ότι οι νέοι αυτοί επεξεργαστές έχουν προβλήματα υπερθέρμανσης και δεν αποδίδουν τις αναμενόμενες ταχύτητες. Μέχρι στιγμής, δεν υπάρχει κάτι επίσημο προς ανακοίνωση.



CD-ROM, ο κυρίαρχος

Η αμερικανική εταιρία ερευνών Infotech ανακοίνωσε ότι οι πωλήσεις των CD-ROM based υπολογιστών και κονσολών αυξήθηκαν κατά 140% τον τελευταίο χρόνο.

Οι παγκόσμιες πωλήσεις CD-ROM drives έφτασαν τα 38,7 εκατομμύρια, ενώ τα 5,9 εκατομμύρια από αυτά προέρχονται από τις κονσόλες. Το 60% από τα CD-ROM drives που πουλήθηκαν ήταν τετραπλής ταχύτητας. Το 1995 ήταν η πέμπτη συνεχής χρονιά, κατά την οποία οι πωλήσεις των CD-ROM drives αυξήθηκαν περισσότερο από 100%, σε σύγκριση με την προηγούμενη χρονιά. Το 1996, αναμένεται ακόμα μεγαλύτερη αύξηση στις πωλήσεις, οι οποίες θα κυμανθούν στα 100 εκατομμύρια.



VR για όλους

Πληροφορίες αναφέρουν ότι οι τιμές των VR headsets θα μειωθούν αρκετά μέχρι το τέλος του 1996. Για την ακρίβεια, θα παρουσιαστούν φθηνότερα μοντέλα, τα οποία θα έχουν μικρότερες οθόνες, ενώ δεν θα διαθέτουν μερικά χαρακτηριστικά των ακριβότερων μοντέλων.

Μπορεί με αυτό τον τρόπο τα headsets να προσφέρουν λιγότερο ρεαλισμό, θα μπορέσουν όμως έτσι να αποκτηθούν από το μέσο χρήστη. Εν τω μεταξύ, η εταιρία Stereographics παρουσίασε ένα νέο headset, με το όνομα SimulEyes VR και με τιμή 179 δολάρια, στην οποία περιλαμβάνεται και το παιχνίδι Descent.

SURFING THE NET



Το τέλος της Atari

Ολοι έχουν βεβαιωθεί πλέον πως η Atari δεν υπάρχει πια! Η εταιρία έχει ήδη απολύσει όλους τους εργαζομένους της και έχει συγχωνευτεί σε μία νέα εταιρία με το όνομα JTS, η οποία κατασκευάζει disk drives. Ο Jack Tramiel θα παραμείνει στο διοικητικό συμβούλιο της νέας εταιρίας, αλλά δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα συνεχιστεί η υποστήριξη του Jaguar. Ομως, όλα δείχνουν ότι η Atari αναζητεί αγοραστή για το Jaguar και για τα παιχνίδια του, ενώ το μέλλον του διαγράφεται πλέον αβέβαιο. Αλλη μία μεγάλη εταιρία με σημαντικό παρελθόν δεν υπάρχει πλέον. Κάποτε, δύο εταιρίες-μεγαθήρια, η Commodore και η Atari, ήταν οι κυρίαρχοι του παιχνιδιού, αλλά μέσα στην αντιπαλότητά τους έμειναν στον κόσμο τους και πολύ σύντομα προσπεράστηκαν από τους πραγματικούς αντιπάλους, οι οποίοι περίμεναν τις δύο αυτές εταιρίες στη γωνία...



Το Ultra 64 καθυστερεί και πάλι;

Τελευταίες πληροφορίες από τη Nintendo αναφέρουν ότι η προγραμματισμένη κυκλοφορία του τον Απρίλιο θα μετατεθεί και πάλι. Αν τελικά συμβεί κάτι τέτοιο, αυτό θα οφείλεται στο ότι υπάρχουν προβλήματα στην προμήθεια των ηλεκτρονικών τμημάτων του. Για να μην ανακύψουν προβλήματα κατά τη διανομή του στα καταστήματα πώλησης, η Nintendo μάλλον θα καθυστερήσει την κυκλοφορία του μέχρι τον Ιούλιο του 1996.

Εξάλλου, η Nintendo αποφάσισε να αλλάξει το όνομα του ULTRA 64 σε Nintendo 64. Ας ελπίσουμε ότι κάποτε θα δούμε την περίφημη 64-bit κονσόλα της Nintendo στα μαγαζιά. Ακούγεται επίσης ότι η Nintendo ετοιμάζει ένα SGI-rendered Zelda παιχνίδι για την SNES. Το παιχνίδι θα βασίζεται στα παλιά zelda games και, αν τελικά δει το φως της ημέρας, πρόκειται να είναι άκρως εντυπωσιακό.



SEGA News

Η SEGA θα οριστικοποιήσει μέσα στο Μάρτιο τη συμφωνία της με τις εταιρίες Dreamworks και Universal. Σε περίπτωση που δεν ξέρετε, η Dreamworks είναι η εταιρία του Steven Spielberg. Ο συνδυασμός του ονόματος του Spielberg, της δύναμης της Universal στο χώρο της διασκέδασης και της εμπειρίας της SEGA στα coin-ops θα χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή arcades νέας γενιάς.

Αρχικές πληροφορίες αναφέρουν ότι το πρώτο παιχνίδι από αυτή τη συνεργασία θα χρησιμοποιεί ένα εκατομμύριο πολύγωνα το δευτερόλεπτο - σχεδόν τα διπλάσια από το Sega Rally. Σε ό,τι αφορά το Sonic Beat'em Up, το παιχνίδι είναι κατά 30% έτοιμο και θα χρησιμοποιεί το Model 2 arcade board. Ο κώδικάς του είναι ίδιος με αυτόν του Fighting Vipers και στην τελική του μορφή θα έχει 8 χαρακτήρες, ενώ μέχρι στιγμής έτοιμοι είναι οι Sonic, Tails και Knuckles. Μέχρι το Σεπτέμβριο θα έχει φτάσει στα arcade rooms, ενώ κατά το τέλος του 1996 θα εμφανιστεί και στο Saturn. Το Ultimate Mortal Kombat 3 θα έχει εμφανιστεί στο Saturn μέσα στον Απρίλιο. Οπως καταλαβαίνετε, το Saturn θα έχει την καλύτερη έκδοση του MK3 σε όλες τις πλατφόρμες. Επίσης, η GT Interactive ετοιμάζει τη Saturn έκδοση του πολύ καλού Hexen, η οποία θα παρουσιαστεί κατά το τέλος του 1996.

Η SNK ετοιμάζει μία πρωτότυπη έκδοση του King of Fighters 95 για το Saturn. Στο πακέτο του παιχνιδιού θα υπάρχει ένα memory cartridge και ένα CD-ROM. Λέγεται ότι στο cartridge θα υπάρχουν οι μαχητές του παιχνιδιού, ενώ στο CD-ROM τα γραφικά, τα backgrounds και οι ήχοι. Επίσης, η SNK ετοιμάζει και το World Perfect Heroes για το Saturn, το οποίο θα περιλαμβάνει 19 παίκτες και πολλές super moves.



Ερχεται το Pipin

Μέσα στο Μάρτιο θα κυκλοφορήσει το περίφημο Pipin στην Ιαπωνία, ενώ μέχρι το Μάιο θα έχει φτάσει και στην Αμερική. Αν και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του δεν έχουν ακόμα ανακοινωθεί επίσημα, το σίγουρο είναι ότι θα χρησιμοποιεί PowerPC CPU και μάλλον θα έχει 64-bit αρχιτεκτονική. Η Apple και η Bandai δεν προορίζουν το Pipin για καθαρή παιχνιδομηχανή. Θα προσπαθήσουν να του προσδώσουν ένα multimedia entertainment system χαρακτήρα (το δύσκολο δρόμο δηλαδή). Ταυτόχρονα με την εμφάνισή του, θα υπάρξει ειδικό software, το οποίο θα επιτρέπει τη σύνδεσή του με το Internet. Επίσης, θα κυκλοφορήσουν περιφερειακά - mouse, πληκτρολόγιο, modem, printer, floppy disk και άλλα. Με λίγα λόγια, θα μπορεί να μεταμορφωθεί σε έναν πλήρη υπολογιστή, με μεγάλη συμβατότητα με τους Power Macs.

Η τιμή του στην Ιαπωνία θα κυμανθεί γύρω στις 160.000 δρχ., ενώ τα περιφερειακά του θα κοστίζουν γύρω στις 25.000 δρχ. Η Apple και η Bandai υπολογίζουν να πουλήσουν 500.000 κομμάτια σε όλο τον κόσμο μέσα στο 1996.

SURFING THE NET



M2 Goes Arcade

Η μία εταιρία μετά την άλλη ζητούν συνεργασία με τη Matsushita, κυρίως λόγω του νεοαποκτηθέντος M2. Η Konami συμφώνησε με τη Matsushita για την από κοινού ανάπτυξη ενός 64-bit arcade board, το οποίο θα βασίζεται στο M2. Η Konami θα παρουσιάσει τα πρώτα coin-ops, που θα είναι βασισμένα στο νέο board, μέχρι το τέλος του 1996. Οπως καταλαβαίνετε, η μεταφορά αυτών των arcades στο M2 θα είναι εύκολη υπόθεση. Ολα τα παραπάνω δίνουν ένα οριστικό τέλος στα σενάρια συνεργασίας SEGA και Matsushita.



Ενώ ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει το M2, διέρρευσε από την 3DO ότι έχει ήδη αρχίσει η ανάπτυξη του διαδόχου του M2! Το project αυτό ονομάζεται MX και αναφέρθηκε ότι μπορεί να εμφανιστεί στην αγορά μέσα σε δύο χρόνια από σήμερα! Επίσης, η 3DO, σε συνεργασία με τη Matsushita, εκτός από το M2 add-on για το 3DO, ετοιμάζει και ένα DVD multimedia player. Τα πρώτα DVD players έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά και, όπως ίσως ξέρετε, τα CD-ROMs των DVD players θα έχουν χωρητικότητα 4,7 Gigabytes! Τέλος, η Goldstar διέκοψε την υποστήριξη και την παραγωγή του δικού της 3DO. Αυτό σημαίνει ότι πλέον μόνον η Matsushita-Panasonic θα παράγει 3DO-M2.



PSX News

Η Square, η γνωστή εταιρία παραγωγής παιχνιδιών, θα ασχοληθεί και με την παραγωγή adventures για το Playstation. Το πρώτο παιχνίδι της για το PSX θα είναι το Final Fantasy VII και θα κάνει την εμφάνισή του το Δεκέμβριο του 1996.

Τα RPGs φαίνεται ότι έχουν την τιμητική τους στο PSX. Μέσα στον Ιούνιο του 1996 θα παρουσιαστούν δύο RPGs από τη Sony. Πρόκειται για το Beyond The Beyond, το οποίο θα έχει μία μοναδική τεχνική μάχης τρίτου προσώπου, καθώς και για το Arc The Lad. Το Arc The Lad θα είναι ένας συνδυασμός RPG και simulation, ενώ και αυτό θα παρουσιαστεί μέσα στο καλοκαίρι.

Το πολυαναμενόμενο Namco Museum vol. 1 αναμένεται τον Απρίλιο και θα περιέχει κλασικά παιχνίδια, όπως το Pacman, το Pole Position, το Galaga, το Rally X και άλλα. Τα vol. 2 και 3 θα παρουσιαστούν μέχρι το τέλος του 1996, ενώ θα ακολουθήσουν τα vol. 4 και 5 το 1997.

Τέλος, από τη Sony Αμερικής αναφέρθηκε ότι το Tekken 2 και το Ridge Racer Revolution θα εμφανιστούν στην Αμερική το φθινόπωρο. Αν κάτι τέτοιο αληθεύει, τότε θα τα δούμε στην Ευρώπη κατά το τέλος του 1996.



Amiga News

Η εταιρία Applied Magic Inc. παρουσίασε μία νέα 16-bit κάρτα ήχου για την Amiga 3000/4000. Η κάρτα αυτή έχει σχεδιαστεί για να συνεργάζεται με την κάρτα Digital Broadcaster 32 JPEG video card. Η κάρτα διαθέτει έναν 40 MHz DSP από την Texas Instruments, που φτάνει τα 20 MIPS και τα 40 Flops. Υποστηρίζει 16 16-bit κανάλια με sample rates 32 KHz, 44.1 KHz, 48 KHz, ενώ μπορεί να δεχθεί μέχρι 4 MB RAM. Επίσης, παρέχει τη δυνατότητα για πολλαπλά ηχητικά και οπτικά εφέ. Μία νέα κάρτα PC εξομοίωσης για Amiga ετοιμάζεται πυρετωδώς. Ονομάζεται Penetrator και θα παρέχει Pentium εξομοίωση! Μερικά από τα χαρακτηριστικά της κάρτας είναι η PCI ISA αρχιτεκτονική, η 132 MB/sec PCI-Bus μεταφορά δεδομένων, ενώ υποστηρίζει μέχρι 4 extra Master PCI εξωτερικές κάρτες. Πάνω στην κάρτα θα υπάρχει ένας Pentium (75 - 166 MHz), με cache RAM 256 KB μέχρι 1 MB. Θα μπορεί να δεχθεί μέχρι 128 MB RAM και θα έχει όλους τους αναγκαίους controllers. Το Amiga 1200 Surfer Bundle έκανε τελικά την εμφάνισή του. Εκτός από τα προγράμματα του Amiga Magic Bundle, θα περιέχει και τα εξής:

- AS 225 rev 2: Πρόκειται για το επίσημο TCP/IP πρωτόκολλο της Commodore, το οποίο τελικά είδε το φως της ημέρας.
- Mindwalker: Ενας νέος WWW browser. Πρόκειται για τον Voyager, του οποίου έχει αλλαχτεί το όνομα, ενώ υποστηρίζει HTML 1, 2 και 3, καθώς και Netscape εντολές.
- AmIRC: Internet Relay Chat software.
- AmFTP: FTP client.
- VooDoo: E-mail πρόγραμμα που υποστηρίζει MIME standards.
- MUI 3.2: Αυτό είναι απαραίτητο για τα παραπάνω προγράμματα.

Επίσης, στο bundle θα υπάρχει ένα modem 14.400 bps και θα παρέχονται 100 δωρεάν ώρες στο πανευρωπαϊκό δίκτυο της IBM, ενώ φυσικά θα υπάρχει σκληρός δίσκος 250 MB. Η τιμή του bundle θα κυμαίνεται γύρω στις 175.000 δρχ. - τιμή άκρως ελκυστική για μία plug'n'play Internet πλατφόρμα.

SURFING THE NET

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ	ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Η/Υ	ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
Slam Tilt	21st Century	Amiga	4/96
Alien Breed 3D 2	Team 17	Amiga	4/96
Champ. Manager 2	Domark	Amiga	4/96
Watchtower	OTM	Amiga	Τώρα
Allegiance	-	PC/CD-ROM	Τώρα
Lost Vikings 2	-	PC/CD-ROM	Τώρα
10th Planet	-	PC/CD-ROM	5/96
Assault Rings	Psygnosis	PC/CD-ROM	Τώρα
Clay Fighter 2	-	PC/CD-ROM	4/96
Deadline	Millenium	PC/CD-ROM	4/96
Decathlon	Virgin	PC/CD-ROM	6/96
G-Police	-	PC/CD-ROM	5/96
Lands of Lore 2	-	PC/CD-ROM	Τώρα
Road Rush	-	PC/CD-ROM	4/96
Settlers 2	-	PC/CD-ROM	6/96
Urban Decay	-	PC/CD-ROM	6/96
Syndicate Wars	-	PC/CD-ROM	Τώρα
Ultimate MK3	Williams	Saturn	4/96
NBA Action	SEGA	Saturn	6/96
NBA In The Zone	Konami	Saturn	6/96
NFL Full Contact	Konami	Saturn	6/96
Wipeout	Psygnosis	Saturn	5/96
Diskworld	Psygnosis	Saturn	5/96
3D Lemmings	Psygnosis	Saturn	5/96
Earthworm Jim 2	Playmates	Saturn	4/96
Skeleton Warriors	Playmates	Saturn	4/96
Victory Goal 96	SEGA	Saturn	Τώρα
Snatcher	Konami	Saturn	Τώρα
Captain Quasar	Studio 3DO	3DO	Τώρα
PowerSports Soccer	-	Playstation	5/96
X-MEN Chil. of Atoms	Capcom	Playstation	4/96
Journeyman Project	-	Playstation	4/96
Silverload	-	Playstation	5/96
Return Fire	-	Playstation	5/96
G-Police	-	Playstation	4/96
Parodious	-	Playstation	Τώρα
Jumping Jack 2	Sony	Playstation	5/96
Judge Dredd	-	Playstation	4/96
NBA 96	-	Playstation	5/96
Magic Carpet	-	Playstation	5/96

Οι ημερομηνίες είναι ενδεικτικές

ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ
ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ON-LINE ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ ΤΗΣ COMPULINK

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΩΝ ΑΣΣΩΝ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ ΕΙΝΑΙ

ΤΑ JOYSTICKS THRUSTMASTER ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ SILICON VALLEY
(Μπόταση 14, Εξάρχεια, τηλ.: 3802397)

ΤΟ SONY PLAYSTATION ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ SONY HELLAS
(Ρ. Φεραίου 44-46 & Μεσογείων 253-255, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6877701)

Το Amiga CD 32 είναι προσφορά του καταστήματος Infoworld
(Ζαΐμη 28, Αθήνα, τηλ.: 8236141)

Η τρίμηνη ανανέωση συνδρομής είναι προσφορά του Δικτύου CompuLink

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ
1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 1 SONY PLAYSTATION



2ο ΒΡΑΒΕΙΟ
1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 1 CD 32 AMIGA

3ο ΒΡΑΒΕΙΟ
1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 3μηνη ανανέωση συνδρομής στο Δίκτυο CompuLink (Βασικό + Games Pack + Internet)



4ο ΒΡΑΒΕΙΟ
1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΘΕΡΜΑ
τα καταστήματα SILICON VALLEY, την Sony Hellas και το κατάστημα Infoworld για την ευγενική προσφορά των δώρων.

EDGE 3D

Κάντε το PC σας... μια σύγχρονη παιχνιδομηχανή

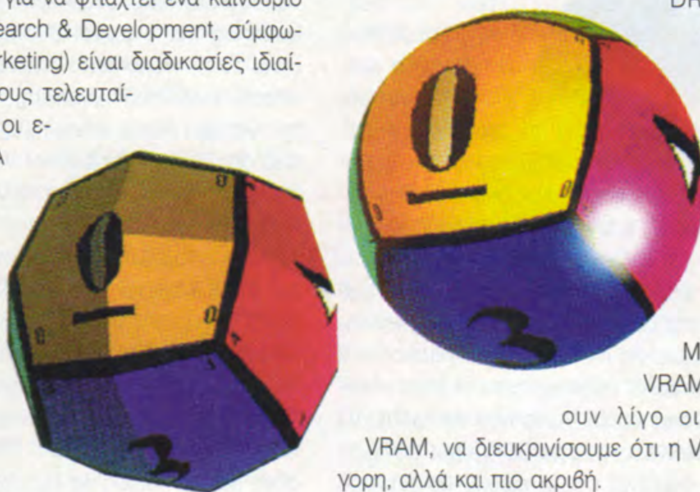
Οι κάρτες γραφικών για PC συμβατά μηχανήματα αποτελούν ένα από τα πιο σημαντικά περιφερειακά των σημερινών μηχανημάτων, ενδεχομένως μάλιστα το σημαντικότερο.

• του Κ. Μαδιά



Η εξέλιξη που γνώρισαν οι κάρτες γραφικών υπήρξε πράγματι ραγδαία. Ετσι, μόλις μέσα σε λίγα χρόνια περάσαμε από τις κάρτες Hercules, CGA και EGA στις VGA και στις SVGA. Ομως, οι εταιρίες ηλεκτρονικών δεν σταμάτησαν εκεί, αλλά ανέπτυξαν κάρτες SVGA με 2D Acceleration (πιο γνωστό ως Windows Acceleration), ενώ η μνήμη που διαθέτουν οι κάρτες αυτές αυξήθηκε από τα 512 KB στο 1 MB, για να φτάσει σήμερα στα 2, τα 4, ακόμα και τα 8 MB!

Παρ' όλα αυτά, τον τελευταίο χρόνο παρατηρήθηκε κάποια κάμψη όσον αφορά στη δημιουργία νέων καρτών SVGA με 2D Acceleration. Ο λόγος ήταν ότι οι επιδόσεις των καρτών είχαν φτάσει πια σε οριακά επίπεδα. Δεν μπορούσαν να πάνε και πολύ παραπάνω, οπότε και δεν υπήρχε ιδιαίτερος λόγος να αναπτύσσονται νέες SVGA, οι οποίες θα είχαν ελάχιστα καλύτερες επιδόσεις από τις προηγούμενες. Αλλωστε, η έρευνα και η ανάπτυξη που απαιτούνται για να φτιαχτεί ένα καινούριο προϊόν (το λεγόμενο Research & Development, σύμφωνα με τους όρους του marketing) είναι διαδικασίες ιδιαίτερα πολυέξοδες. Ετσι, τους τελευταίους μήνες, σχεδόν όλες οι εταιρίες κατασκευής SVGA καρτών χρησιμοποιούσαν τα τσιπάκια γραφικών 868 ή 968 της εταιρίας S3, τα οποία θεωρούνται από πολλούς κορυφαία.



Η κατάσταση αυτή όμως δεν μπορούσε να συνεχιστεί για πολύ, καθώς αν οι εταιρίες ηλεκτρονικών δεν ανέπτυσσαν ένα καινούριο προϊόν, θα έβλεπαν τα κέρδη τους να μειώνονται, μια και οι καταναλωτές δεν θα είχαν λόγο να αλλάξουν τις κάρτες τους. Αυτό με τη σειρά του, όμως, θα οδηγούσε σε μία γενικότερη πτωτική πορεία των εταιριών ηλεκτρονικών (μία επιχειρηματική φιλοσοφία λέει ότι αν οι εταιρίες σταματήσουν να επεκτείνονται, τότε θα οδηγηθούν σε κλείσιμο). Συνεπώς, μπήκε πάλι μπροστά η γνωστή στρατηγική της "τεχνητής γήρανσης των προϊόντων" (δηλαδή οι εταιρίες αναπτύσσουν ένα καινούριο προϊόν, το οποίο και πλασάρουν στην αγορά ως αφάνταστα καλύτερο, σε σύγκριση με τα παλαιότερα, με αποτέλεσμα να πιέζουν έμμεσα των καταναλωτή να αγοράσει το καινούριο προϊόν). Αποτέλεσμα αυτής της τακτικής ήταν να βρεθούμε τους τελευταίους μήνες μπροστά σε ένα καινούριο είδος προϊόντων, τις λεγόμενες κάρτες με 3D Acceleration.

Οι κάρτες αυτές μόλις τώρα έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν, ενώ σύμφωνα με επιχειρηματικούς αναλυτές αναμένεται να κατακλύσουν και να κατακτήσουν την αγορά στις αρχές του 1997. Αυτή τη στιγμή, τρεις εταιρίες έχουν κυκλοφορήσει κάρτες με 3D Acceleration. Πρώτα, είδαμε τη Matrox με την κάρτα MGA Millenium, μετά τη γνωστή μας - από τη σειρά SoundBlaster και VideoBlaster - Creative με την 3D Blaster και, τέλος, πριν από 3 μήνες την Diamond με την Edge 3D. Από αυτές τις τρεις κάρτες, η Millenium και η Edge 3D κυκλοφορούν σε PCI, ενώ η 3D Blaster κυκλοφορεί σε Vesa Local Bus. Μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 1996, όμως, άλλες τέσσερις εταιρίες αναμένεται να παρουσιάσουν κάρτες με 3D Acceleration. Να αναφέρουμε, τέλος, ότι καθεμία από αυτές τις κάρτες χρησιμοποιεί διαφορετικό τσιπάκι γραφικών.

Ας περάσουμε όμως στην παρουσίαση και την κριτική της Edge 3D. Η κάρτα αυτή της Diamond είναι plug'n'play - αυτό σημαίνει ότι αναγνωρίζεται αυτόματα από το σύστημα, χωρίς jumpers - και υπάρχει σε 4 εκδόσεις. Η πρώτη διαθέτει 1 MB EDO DRAM αναβαθμίσιμη στα 2 MB, η δεύτερη 2 MB EDO DRAM χωρίς δυνατότητα αναβάθμισης, η τρίτη 2 MB Dual Ported VRAM αναβαθμίσιμη στα 4 MB και η τέταρτη 4 MB Dual Ported VRAM. Αν σας μπερδεύουν λίγο οι όροι DRAM και VRAM, να διευκρινίσουμε ότι η VRAM είναι πιο γρήγορη, αλλά και πιο ακριβή.

Η Edge 3D, όμως, δεν είναι απλώς μία κάρτα γραφικών. Αντιθέτως, εκτός από 2D και 3D Accelerator, αποτελεί και Wavetable κάρτα ήχου, διαθέτει επίσης ειδικό digital gameport, το οποίο - σύμφωνα με την εταιρία - επιτρέπει στα joysticks για PC να έχουν καλύτερη ανταπόκριση, ενώ επιπλέον διαθέτει και υποδοχές για joysticks του Sega Saturn.

Μα γιατί η κάρτα αυτή διαθέτει υποδοχές για joysticks του Saturn; (Σας ακούμε να ρωτάτε.) Πολύ απλά, διότι η Edge 3D τρέχει και παιχνίδια Saturn. Προσοχή, όμως! Δεν τρέχει τα παιχνίδια Saturn που κυκλοφορούν στην αγορά. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, η Diamond έχει συνάψει αποκλειστική συμφωνία με τη Sega, σύμφωνα με την οποία η τελευταία θα κάνει ειδικές μετατροπές στα παιχνίδια της για να τρέχουν στην Edge 3D. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι θα πρέπει να περιμένετε να βγάλει η Sega τις ειδικές εκδόσεις των παιχνιδιών για Saturn, οι οποίες θα τρέχουν στην Edge.

Στο πακέτο, το οποίο δίνεται μαζί με την κάρτα, περιλαμβάνονται μάλιστα δύο παιχνίδια Sega Saturn. Το ένα είναι το πασίγνωστο και πολυαγαπημένο Virtua Fighter

Remix και το δεύτερο είναι το Panzer Dragoon - το Panzer Dragoon διατίθεται μόνο στην έκδοση της VRAM. Αν αναρωτιέστε για την ποιότητα των παιχνιδιών, σας πληροφορούμε πως τα παιχνίδια είναι ολόιδια με την έκδοση για Saturn. Εχουν τρομακτικό scrolling, απίθανα γραφικά με ολοζώντανα χρώματα και καταπληκτική κίνηση των sprites. Αρκετοί που είδαν τα παιχνίδια να τρέχουν στην οθόνη του PC νόμιζαν ότι τους κάναμε πλάκα και έψαχναν κάτω από το γραφείο για να δουν πού είχαμε κρυμμένο το Saturn.



Το γεγονός ότι η Edge 3D διαθέτει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά έκανε την Diamond να τη χαρακτηρίσει όχι graphic accelerator, αλλά multimedia accelerator. Και βέβαια, έχει απόλυτο δίκιο, αφού η κάρτα αυτή συνδυάζει 3 σε 1 (όπως τα σαμπουάν). Αυτό που θα πρέπει να αναφερθεί, όμως, είναι ότι η Edge 3D τρέχει μόνο σε Windows 95. Αυτό σημαίνει ότι οι ειδικοί drivers που διατίθενται μαζί με την κάρτα λειτουργούν μόνο σε DOS και σε Windows 95. Μη δοκιμάσετε να τρέξετε την Edge 3D σε άλλο λειτουργικό σύστημα, διότι δεν θα μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές της. Μάλιστα, σύμφωνα με την ίδια την Diamond, προκειμένου η Edge να λειτουργήσει στο 100% των δυνατοτήτων της, χρειάζεται τουλάχιστον Pentium 90 και 16 MB RAM. Πάντως, αν διαθέτετε σύστημα 486DX2/66 με 8 MB RAM ή ανώτερο, τότε η κάρτα τρέχει, αν και θα πρέπει να κάνετε κάποιους συμβιβασμούς.

Ας αναλύσουμε, όμως, ένα προς ένα όλα τα χαρακτηριστικά της Edge 3D. Η κάρτα, εκτός από το συνηθισμένο 2D Accelerator, διαθέτει και 3D Accelerator. Τι ακριβώς όμως κάνει ένας 3D Accelerator; Κατά κύριο λόγο, επιταχύνει τις εφαρμογές και τα παιχνίδια που τον χρειάζονται. Αυτό σημαίνει ότι οι μελλοντικές εκδόσεις του Doom ή ενός προγράμματος δημιουργίας 3D γραφικών θα χρησιμοποιούν τον επεξεργαστή που έχει πάνω της η Edge και έτσι θα λειτουργούν γρηγορότερα. Ταυτόχρονα, θα απελευθερώνουν τον επεξεργαστή, μια και ο τελευταίος δεν θα χρειάζεται να ασχολείται πλέον με τα 3D γραφικά (όπως γίνεται σήμερα). Ολα αυτά ακούγονται πολύ ωραία, υπάρχει όμως και ένα "αλλά"... Τα παιχνίδια και οι εφαρμογές που κυκλοφορούν σήμερα, καθώς και όσα έχουν κυκλοφορήσει στο παρελθόν, ΔΕΝ εκμεταλλεύονται τον 3D Accelerator. Αυτό σημαίνει ότι ένας εξομοιωτής πτήσης που κυκλοφόρησε πριν από ένα χρόνο θα συνεχίσει να λειτουργεί όπως λειτουργούσε έως τώρα, μια και οι προγραμματιστές δεν είχαν τοποθετήσει τις κατάλληλες ρουτίνες που θα επέτρεπαν στο πρόγραμμα να χρησιμοποιήσει τον 3D Accelerator, αντί του επεξεργαστή για τα τρισδιάστατα γραφικά. Ακόμα και σήμερα, όμως, λίγα είναι τα προγράμματα - παιχνίδια ή άλλες εφαρμογές - που χρησιμοποιούν τους 3D Accelerators, αλλά αυτό αναμένεται να αλλάξει τους προσεχείς έξι μήνες, όταν αρκετοί χρήστες θα έχουν αγοράσει κάρτες με επιταχυντές 3D.

Η κάρτα αυτή δεν χρησιμοποιείται όμως μόνο για παιχνίδια. Ετσι, όσοι δουλεύουν σε εφαρμογές 3D θα ικανοποιηθούν απόλυτα, αφού η Edge χρησιμοποιεί Z-buffering και φτιάχνει 300.000 texture-mapped polygons το δευτερόλεπτο, επιταχύνει gouraud και phong effects, ενώ υποστηρίζει fog, reflections και translucency. Με λίγα λόγια, κάνει πράγματα, τα οποία μέχρι πριν από δύο χρόνια μπορούσαν να κάνουν μόνο πολύ δυνατοί υπολογιστές και κάρτες γραφικών που στοίχιζαν εκατομμύρια.

Οσον αφορά στις αναλύσεις, ξεκινούν από 640x400 και φτάνουν μέχρι 1600x1200 (στις εκδόσεις με 2 ή 4 MB). Το χαρακτηριστικό της κάρτας είναι όμως ότι στις αναλύσεις που φτάνουν σε true-color, δεν διαθέτει 24-bit color (16,7 εκατομμύρια χρώματα δηλαδή), αλλά 30-bit color (1 δισεκατομμύριο χρώματα). Το γεγονός αυτό είναι αρκετά εντυπωσιακό, δεν ξέρουμε όμως σε πόσους και σε ποιους θα είναι χρήσιμο. Πάντως, σύμφωνα με κάποια τεστάκια που τρέξαμε, η κάρτα αποδεικνύεται πολύ γρήγορη στη δημιουργία πολυγώνων.

Το 2D Accelerator δεν είναι πάντως ιδιαίτερα γρήγορο, ενώ και η ευκρίνεια στην ανάλυση 1024x768 και άνω δεν είναι πολύ καλή. Αυτό μπορεί όμως να οφείλεται στους drivers που έρχονται μαζί με την κάρτα. (Αυτή τη στιγμή, οι drivers έχουν αρκετά bugs. Αυτό που θα παρατηρήσετε αμέσως είναι ότι η Edge δέχεται μόνο έναν τύπο mouse pointer, ενώ όλους τους άλλους τους βγάζει χωρίς χρώματα και με αλλοιωμένα σχέδια.) Η Diamond αναμένεται να κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό την καινούρια έκδοση των drivers, οι οποίοι θα περιλαμβάνουν και μερικά utilites (τα γνωστά InControl tools).

Οσον αφορά στον ήχο, η ενσωματωμένη wavetable κάρτα - που έχει πάνω της η Edge - είναι αρκετά καλή. Τα midi αρχεία ακούγονται καθαρά, ενώ εντυπωσιαστήκαμε ιδιαίτερα από την ποιότητα του μπάσου (είναι καλύτερο ακόμα και από αυτό της SoundBlaster, AWE32).

Ομως, και εδώ υπάρχει ένα ..."αλλά". Συγκεκριμένα, η κάρτα ήχου σε περιβάλλον DOS παίζει μόνο midi αρχεία και γενικά μουσική. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα ακούτε ε-

φέ και ομιλία στα παιχνίδια που τρέχουν σε DOS. Αν θέλετε να ακούτε ηχητικά εφέ, θα πρέπει να διαθέτετε μία άλλη κάρτα ήχου (έστω και μία παλιά, η οποία να είναι SoundBlaster συμβατή). Αυτό όμως δεν ισχύει στα Windows. Παιχνίδια που τρέχουν στα παράθυρα της Microsoft δουλεύουν απολύτως κανονικά με την Edge 3D.

Στη σχέση της Edge με το Saturn, ήδη αναφερθήκαμε. Να προσθέσουμε μόνο ότι τα παιχνίδια του Saturn τρέχουν μέσα από Windows, οπότε μπορείτε να τα ανοίγετε και να τα κλείνετε όποτε θέλετε.

Μαζί με την κάρτα, εκτός από το Virtua Fighter Remix και το Panzer Dragoon, διατίθεται και μία ειδική έκδοση του Nascar Racing, ενός αρκετά καλού car racing παιχνιδιού, το οποίο εκμεταλλεύεται τις πρόσθετες δυνατότητες της Edge. Επιπλέον, μαζί έρχεται και ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να ακούτε midi και wav αρχεία, καθώς και μουσικά CDs, ενώ το πακέτο συμπληρώνει ένας software MPEG player. Ο MPEG player σας επιτρέπει να προβάλετε στην οθόνη του υπολογιστή σας ταινίες που υπάρχουν σε Video CD. Μέχρι πριν από λίγο καιρό, χρειαζόταν ειδικό harware (όπως η κάρτα Real Magic) για να γίνει κάτι τέτοιο, τώρα όμως μπορεί να γίνει και μέσω software. Βέβαια, το software MPEG player δεν είναι τόσο καλό όσο το hardware, αφού κατά διαστήματα "πηδάει" μερικά frames, αλλά γενικά είναι επαρκές για να δείτε μία ταινία Video CD στην οθόνη του υπολογιστή σας. Για να λειτουργήσει ικανοποιητικά, χρειάζεται όμως και αυτό με τη σειρά του Pentium 90 και άνω.

Στα γραφεία του Pixel, μας ήρθαν δύο εκδόσεις της κάρτας: Η 2120XL, η οποία διαθέτει 1 MB DRAM, και η 3240XL ME 2 MB VRAM. Οι διαφορές τους εντοπίζονται στο ότι η 3240XL είναι συνολικά πιο γρήγορη ως 2D Accelerator (χάρη στη VRAM), διαθέτει πιο πολλά χρώματα στις υψηλότερες αναλύσεις (επειδή έχει 2 MB αντί για 1) και απεικονίζει τα παιχνίδια του Saturn με πιο πολλές λεπτομέρειες (πάλι, εξαιτίας του μεγέθους της μνήμης). Σε ό,τι αφορά τον ήχο, και οι δύο Edge 3D συμπεριφέρονται το ίδιο, ενώ το πακέτο - στο οποίο έρχονται οι κάρτες - περιλαμβάνει ακριβώς τα ίδια πράγματα (αν εξαιρέσουμε το Panzer Dragoon).

Ολοκληρώνοντας, να αναφέρουμε ότι η Edge συνεργάζεται κανονικά με όλα τα CD-ROMs, οπότε δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Είναι περιττό να τονίσουμε ότι αν δεν έχετε CD-ROM, μη σκεφτείτε να αγοράσετε την Edge 3D, αφού ακόμα και οι drivers της κάρτας βρίσκονται μέσα σε CD.

Συμπερασματικά, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πρόκειται για ένα αρκετά καλό περιφερειακό, το οποίο έχει πολύ δρόμο μπροστά του. Η Diamond δημιούργησε πράγματι μία υβριδική κάρτα με πολλές δυνατότητες, αλλά και με αρκετά προβλήματα, κυρίως λόγω της έλλειψης υποστήριξης. Βέβαια, αργά ή γρήγορα, οι κάρτες με 3D Accelerators θα επικρατήσουν στην αγορά, οπότε αν αγοράσετε τώρα μία Edge 3D, τα λεφτά σας δεν θα πάνε χαμένα. Από την άλλη, όμως, μπορείτε να περιμένετε κάποιους μήνες, μέχρι να κυκλοφορήσουν και οι υπόλοιπες εταιρίες κάρτες γραφικών με 3D Accelerators, έτσι ώστε να πέσουν οι τιμές, αλλά και να μπορέσετε να συγκρίνετε τις δυνατότητες κάθε κάρτας ξεχωριστά (για παράδειγμα, αυτή τη στιγμή η Edge 3D είναι καλύτερη από την MGA Millenium σε μερικούς τομείς, αλλά η Millenium με τη σειρά της είναι καλύτερη σε κάποιους άλλους και ειδικά στο 2D Acceleration).



3D MULTIMEDIA ACCELERATOR

Πάντως, θα περιμέναμε από την Diamond να κυκλοφορήσει και κάποια έκδοση της Edge χωρίς κάρτα μουσικής επάνω, αφού πολλοί χρήστες διαθέτουν σήμερα κάρτες wavetable. Αν έχετε ήδη μία κάρτα wavetable, μπορείτε να θέσετε εκτός λειτουργίας αυτήν που έχει η Edge, το θέμα όμως είναι ότι πληρώνετε παραπάνω λεφτά για ένα χαρακτηριστικό που σας είναι άχρηστο.

Αυτό που κάπως μας ανησυχεί είναι ότι η Diamond προωθεί την Edge 3D κυρίως ως παιχνιδοκάρτα. Σίγουρα, η κάρτα είναι αρκετά καλή για τα παιχνίδια, είναι σε θέση όμως να κάνει πολλά περισσότερα πράγματα. Με αυτή τη στρατηγική της, η Diamond μπορεί να οδηγήσει τους χρήστες να αγοράσουν την Edge κυρίως για τα παιχνίδια της και έτσι να χάσει την υποστήριξη των εταιριών κατασκευής "επαγγελματικού" software. Γενικά, πάντως, οι προοπτικές της Edge 3D είναι άριστες. Πιστεύουμε ότι μακροπρόθεσμα θα αποτελέσει μία από τις καλύτερες προτάσεις σε 3D Accelerators - άλλωστε, το όνομα της Diamond αποτελεί εγγύηση.

Περισσότερες πληροφορίες και συγκρίσεις μεταξύ 3D Accelerators θα βρείτε στο Internet, στη διεύθυνση http://www.cowboy.net/~biff.

Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το κατάστημα Infoworld, Ζαΐμη 28, τηλ.: 8236141, το οποίο μας πρόσφερε τις κάρτες γραφικών για την παρουσίαση.

2 ΝΕΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚ



SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

CYBER2 BOX®

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 3 μήνες
- **Απεριόριστη χρονική πρόσβαση** (24 ώρες την ημέρα)
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (WINDOWS 3.1 & Windows95 COMPATIBLE)
- Το **βιβλίο-οδηγό** των εκδόσεων Anubis "Εισαγωγή στο Internet"
- **ΔΩΡΟ** Την ειδική έκδοση του περιοδικού "**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET**"
- **ΔΩΡΟ** **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (WINDOWS 3.1 & Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

Δεν περιέχει ηλεκτρονικό υπολογιστή, modem και τηλεφωνική γραμμή ;-)

Go CompuLink

- @ στείλτε ή λάβετε τα μηνύματά σας γρήγορα, οικονομικά και με απόλυτη ασφάλεια (e-mail)
- @ ανταλλάξτε αρχεία κάθε μορφής (binary mail)
- @ "συναναστραφείτε" on-line με άλλους χρήστες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων (party line, chat, electronic conferences)
- @ κάντε τις αγορές σας μέσα σε λίγα λεπτά (τηλεαγορά)
- @ "κατεβάστε" προγράμματα στον υπολογιστή σας χωρίς κόστος
- @ επικοινωνήστε άμεσα, με αστική τηλεφωνική χρέωση, με τους περιφερειακούς κόμβους του Δικτύου CompuLink που λειτουργούν σε πολλές πόλεις της Ελλάδας

Go Internet

- @ εξερευνήστε τις χιλιάδες πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας που σας δίνει το Internet σε ελάχιστο χρόνο και με αστική τηλεφωνική χρέωση
- @ αποκτήστε τη διεθνή ηλεκτρονική ταυτότητά σας
- @ "συζητήστε" με χρήστες του Internet από όλα τα σημεία της γης (IRC)
- @ αποκτήστε διεθνή ταχυδρομική θυρίδα για συλλογή πληροφοριών και αποστολή ή λήψη μηνυμάτων, αρχείων κ.λπ. (e-mail, mailing lists)
- @ "επισκεφθείτε" χιλιάδες sites του Internet και "κατεβάστε" αρχεία δεδομένων χωρίς κόστος (FTP)
- @ με ένα "κλικ" του ποντικιού σας ανακαλύψτε την απέραντη ανθρώπινη γνώση που βρίσκεται συσσωρευμένη στο γραφικό περιβάλλον του World Wide Web (WWW)

... Varate Games

Αυτό το θέμα είναι αφιερωμένο σε ένα από τα πιο "αγαπητά" είδη παιχνιδιών των απανταχού gamers... Ναι, σωστά μαντέψατε, πρόκειται για τα φοβερά και τρομερά beat'em up!

• Του Γ. Κουρκουτά

Κάποια στιγμή στη ζωή μας, όλοι έχουμε περιέλθει σε καταστάσεις απόλυτης τσαντίλας, όταν για παράδειγμα έχουμε χάσει στο μπάσκετ ή έχει χάσει η ομάδα μας ή - ακόμα χειρότερα - έχουμε φάει "χυλόπιτα". Ελάχιστοι, όμως, έχουν κάποιο σάκο πυγμαχίας σπίτι, ενώ ακόμα πιο απίθανο είναι να πάμε να ζητήσουμε το λόγο από αυτόν που μας έκανε τα νεύρα σμπαράλια - δεν σας το συνιστούμε. Τι άλλο μένει; Μα, φυσικά, να ανοίξουμε τον υπολογιστή ή την κονσόλα μας και να φορτώσουμε ένα από τα δεκάδες beat'em up που υπάρχουν. Από εδώ και πέρα, δύο είναι οι πιθανότητες: ή αλλάζουμε τα φώτα στον Akira και ξεθυμαίνουμε ή τρώμε το ξύλο της χρονιάς μας, μετά βγάζουμε καπνούς από τα αυτιά μας και γινόμαστε όπως ο κύριος στη γνωστή διαφήμιση με το πιπέρι. :)

Τα beat'em up, μαζί με τα football games, αποτελούν την αιχμή του δόρατος για όλες τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Το γιατί συμβαίνει αυτό, είναι προφανές. Με τα computer games έχουμε τη δυνατότητα να ασχοληθούμε με κάτι που ποτέ δεν μας δόθηκε η ευκαιρία να ασχοληθούμε ή να κάνουμε κάτι πολύ επικίνδυνο, χωρίς εμείς να πάθουμε το παραμικρό.



Βέβαια, ως προς το πόσο θα μας καλύψει κάθε παιχνίδι, αυτό εξαρτάται από τα γραφικά και το gameplay του, όπως και από το πόσο ρεαλιστικό είναι. Οπως θα έχετε διαπιστώσει, τα τελευταία χρόνια, με την αλματώδη εξέλιξη των υπολογιστών έχουν παρουσιαστεί δεκάδες παιχνίδια που πλησιάζουν πολύ την πραγματικότητα ενώ σε λίγο καιρό θα μπούμε στην εποχή της εικονικής πραγματικότητας. Στην κατηγορία beat'em up υπάγονται τα παιχνίδια που έχουν θέμα τους την πάλη σώμα με σώμα μεταξύ ανθρώπων, μηχανών, ακόμα και ζώων. Ετσι, μπορούμε να διακρίνουμε beat'em up με καράτε, με κατς, με πάλη του "δρόμου" και, γενικά, με κάθε πολεμική τέχνη. Οι μάχες συνήθως γίνονται με το σώμα, αλλά δεν αποκλείεται και η χρησιμοποίηση διάφορων όπλων - σπαθιά, μαστίγια, ρόπαλα και άλλα. Τον τελευταίο καιρό, έχουν παρουσιαστεί και διάφορες πρωτότυπες παραλλαγές (primal rage), οι οποίες προσδίδουν

στα παιχνίδια του είδους ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Το θέμα αυτό θα χωριστεί σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος, θα βρείτε ένα αφιέρωμα για τους προγόνους των σημερινών beat'em up. Θα θυμηθούμε και θα αποτίσουμε φόρο τιμής στον Spectrum ZX, την Commodore 64 και τον Amstrad 6128, που έβαλαν στη ζωή μας τα συγκεκριμένα, αλλά και πολλά άλλα παιχνίδια, με αρκετά εντυπωσιακό τρόπο. Η διαδρομή θα περάσει από την Amiga και τις 16-bit κονσόλες και θα φτάσει στο σήμερα, με εκτενή αναφορά στα beat'em up των next-gen. Ομως, δεν θα σταματήσουμε εκεί, αλλά θα συνεχίσουμε με μία αρκετά ενδιαφέρουσα αναφορά στο μέλλον. Οπου χρειάζεται, θα γίνεται αναφορά και στα arcades, τα οποία αποτελούν την πηγή του 80% των παιχνιδιών που έχουμε τη χαρά να παίζουμε στις κονσόλες και στους υπολογιστές μας.

Κυρίες και κύριοι, ετοιμαστείτε, η μάχη αρχίζει...



ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ:
ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Τα πάντα αρχίζουν γύρω στις αρχές της δεκαετίας του '80, όταν τα arcades περνάνε στη δεύτερη γενιά και αποκτούν αρκετά εντυπωσιακά - για την εποχή εκείνη - γραφικά και ήχο. Ο χώρος των ηλεκτρονικών υπολογιστών βρισκόταν τότε σε νηπιακό στάδιο και μόλις είχαν αρχίσει να εμφανίζονται οι πρώτοι home computers.

Το "μπαμ" στα computer games έγινε από ένα "θρύλο" των home computers, τον BBC. Πολλά γνωστά παιχνίδια (βλέπε Elite) εμφανίστηκαν πρώτα στον BBC και μετά πήραν το δρόμο και για τους άλλους home. Το πρώτο beat'em up στην ιστορία των home computers εμφανίστηκε την περίοδο 1985-86 στον BBC και ήταν το The Way of The Exploding Fist, από την εταιρία Melbourne House. Αμέσως μετά, παρουσιάστηκε και στους υπόλοιπους home computers της εποχής: τον Spectrum, την Commodore και τον Amstrad.

Το The Way of The Exploding Fist ήταν ένα πολύ καλό karate game, με αρκετά ικανοποιητικό animation και κινήσεις που έφταναν τα 6 frames per second! Εκεί όπου έπαιρνε άριστα, ήταν στο gameplay. Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε ένα είδος ευφυΐας, χάρη στο οποίο ο αντίπαλος γινόταν ακόμα πιο ισχυρός, με συνέπεια να αυξάνει και η δυσκολία να νικηθεί από τον παίκτη. Είχε γίνει χαμός με το συγκεκριμένο παιχνίδι, ειδικά στον Commodore 64 με τον πολύ καλό ήχο.

Λίγο μετά την κυκλοφορία του The Way of The Exploding Fist, εμφανίστηκε το International Karate από τη System 3. Είχε καλύτερα γραφικά από το προκάτοχό του, με πολύ καλά backgrounds και εξίσου καλό ήχο. Το gameplay του παιχνιδιού δεν έφτανε στα επίπεδα του Exploding Fist, ήταν ωστόσο αρκετά εθιστικό.

Ενα άλλο παιχνίδι της εποχής εκείνης ήταν το The Way of The Tiger - φαίνεται πως υπήρχε κάποια μανία για ονόματα σιδηροδρόμους! Το παιχνίδι ξεχώριζε από τα υπόλοιπα στο ότι έπρεπε να πολεμήσετε σε τρεις διαφορετικές πολεμικές τέχνες: καράτε, με κοντάρια και με σπαθιά samurai. Αρκετά εντυπωσιακά ήταν τα γραφικά του, καθώς επίσης και η φυσική - για την εποχή - κίνηση των sprites. Αμέσως μετά, παρουσιάστηκε το Exploding Fist 2, που δεν έκανε ανάλογη εντύπωση με αυτήν που είχε προκαλέσει ο πρόγονός του, αλλά μόνο από το όνομά του κατάφερε να σταθεί καλά.

Αλλο ένα παιχνίδι που κατάφερε να διατηρηθεί στην επικαιρότητα για πολύ καιρό ήταν το Barbarian. Αυτό που τράβηξε σαν μαγνήτης τους gamers ήταν η βιαιότητά του, ειδικά κατά τον αποκεφαλισμό του αντιπάλου.

Εχουμε φτάσει ήδη στο 1988. Ο Spectrum και ο Commodore 64 έχουν δώσει τη θέση τους στον Atari ST και στην Amiga 500. Ενα παιχνίδι σταθμός στην ιστορία των beat'em up παρουσιάζεται το 1988: το Double Dragon. Το Double Dragon προήλθε και αυτό από τα arcades, όπου είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία. Τα σημεία που το ανέδειξαν ήταν τα αρκετά καλά γραφικά και το υψηλό gameplay, με την πάλη του "δρό-



μου", ειδικά όταν έπαιζαν δύο παίκτες μαζί.

Αλλο ένα παιχνίδι θρύλος, το οποίο έκανε την εμφάνισή του σχεδόν ταυτόχρονα με το Double Dragon, ήταν το Street Fighter. Και αυτό είχε θέμα του την πάλη του "δρόμου" και ισχυρά χαρακτηριστικά του ήταν τα μεγάλα και υψηλής ποιότητας sprites των μαχητών, καθώς και τα πολλά σετ κινήσεων, που ήταν διαφορετικά για κάθε παίκτη.

Την εποχή εκείνη, στο χώρο των παιχνιδιών κυριαρχούσε η Amiga και, κατά δεύτερο λόγο, ο Atari. Οι PCs, με τις EGA κάρτες και τους 8086, έκαναν ό,τι μπορούσαν, αλλά ήταν ακόμα πολύ πίσω. Την περίοδο 1988-89 έγινε το μεγάλο βήμα για την περαιτέρω ανάπτυξη των beat'em up, αλλά και όλων των home games. Το 1988, παρουσιάστηκε η 8-bit console της SEGA, το Mastersystem, αλλά το μεγάλο "μπαμ" έγινε το 1989 με το 16-bit SEGA MegaDrive και την SNES της Nintendo. Το MegaDrive κυριάρχησε στην Ελλάδα και όλα τα γνωστά παιχνίδια της εποχής κυκλοφορούσαν πλέον για τις 16-bit consoles.



Το 1990, έκανε την εμφάνισή του στα arcades το Neo Geo και στα παιχνίδια του κυριαρχούσαν τα beat'em up και τα puzzle games. Το 1991, παρουσιάστηκε και η home έκδοσή του, η οποία δεχόταν cartridges και είχε πανάκριβα παιχνίδια. Μερικά από τα πιο ξακουστά παιχνίδια του ήταν το Ninja Combat και - αργότερα - το Fatal Fury, το Samurai Showdown και το King of Fighters. Στο διάστημα μεταξύ 1991 και 1993, ο Atari είχε πλέον μείνει σχεδόν χωρίς παιχνίδια και η Amiga δεν κατάφερε να επιδείξει κάποιο παιχνίδι που να μπορούσε να εκμεταλλευτεί πλήρως το AGA chip set της A1200.

Στο ίδιο διάστημα, τα arcades άρχισαν να κατακλύζονται από μερικά παιχνίδια, τα οποία στην ουσία επέφεραν επανάσταση στα γραφικά και την κίνηση των beat'em up. Τα παιχνίδια που κυριαρχούσαν εκείνη την εποχή στη home διασκέδασή μας ήταν οι συνέχειες του Street Fighter και του Double Dragon, ενώ μία μικρή γεύση για το τι μας περίμενε στο μέλλον πήραμε από το πολύ καλό Pit Fighter, το οποίο ήταν το πρώτο beat'em up που χρησιμοποίησε ψηφιοποιημένους μαχητές. Η τεχνολογία των arcades είχε πλέον ξεπεράσει κατά πολύ τις 16-bit consoles και η μόνη κίνηση αντεπίθεσης είχε γίνει από την Atari, με το Jaguar, ενώ τα πάντα άρχισαν να αλλάζουν ριζικά την περίοδο 1993-94 με την εμφάνιση του 3DO. Η ύπαρξη RISC επεξεργαστή και CD-ROM drive έκαναν τη μετάβαση από τα 16-bit στα 32-bit αρκετά εντυπωσιακή. Εν τω μεταξύ, το 1993 παρουσιάστηκε στα arcades ένα beat'em up θρύλος: το Mortal Kombat. Τα ψηφιοποιημένα γραφικά, η πλούσια γκάμα των κινήσεων και η μεγάλη βιαιότητά του εκτινάσσουν το gameplay του στα ύψη και το κάνουν να ξεχωρίσει αμέσως από τα άλλα παιχνίδια.

Ετσι, φτάνουμε στην περίοδο 1993-94, όταν τα beat'em up πέρασαν από τις δύο στις τρεις διαστάσεις. Ναι, σωστά το μαντέψατε. Το Virtua Fighter της SEGA είναι αυτό που έδειξε το δρόμο στα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους. Οι μαχητές του Virtua Fighter ήταν φτιαγμένοι από πολλά πολύγωνα, με καταπληκτικές και ρεαλιστικές κινήσεις, ενώ πάλευαν σε τρισδιάστατες αρένες. Η Namco απάντησε με το Tekken, το οποίο ήταν επίσης τρισδιάστατο και με πολυγωνικούς μαχητές. Το Tekken είχε καλύτερα γραφικά από το Virtua Fighter, δεν είχε όμως την ομαλή και φυσική κίνηση εκείνου.

Τα παιχνίδια απαιτούν πλέον πανίσχυρο hardware και οι 32-bit κονσόλες της SEGA και της SONY φαίνεται ότι έχουν την απαραίτητη ισχύ για να πραγματοποιηθεί το όνειρο του κάθε gamer: να έχουμε τα καλύτερα arcades σπίτι μας! Το Saturn και το Playstation ανέλαβαν τη δύσκολη - και ιστορική - αυτή αποστολή.

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΤΟ ΠΑΡΟΝ

Ετσι φτάνουμε στο έτος 1996. Η home διασκέδαση κυριαρχείται από τα 32-bit Saturn και Playstation, καθώς επίσης από τους PCs, που πλέον συγκαταλέγο-

νται στις ακριβότερες παιχνιδομηχανές. Βέβαια, το MegaDrive και η SNES καταφέρνουν ακόμα να στέκονται αρκετά καλά στην αγορά, κυρίως λόγω της μεγάλης βάσης χρηστών που διαθέτουν, αλλά είναι θέμα χρόνου να παραχωρήσουν πλήρως τη θέση τους στα 32-bit συστήματα. Ας περάσουμε τώρα στην παρουσίαση όλων των beat'em up που είναι διαθέσιμα σήμερα στους πολυάριθμους οπαδούς τους. Καταρχήν, σχεδόν όλα τα σημερινά beat'em up προέρχονται κατευθείαν από τα arcades και οι εκδόσεις τους για Saturn και Playstation είναι περίπου όμοιες με τις arcade εκδόσεις τους.





Ας αρχίσουμε την παρουσίασή μας από τις φορητές παιχνιδομηχανές. Το GameGear έχει ένα πολύ καλό beat'em up, το Fatal Fury Special, που προέρχεται από το Neo Geo. Εχει πολλά χρώματα και υψηλή ταχύτητα, ενώ το gameplay κυμαίνεται στα μέγιστα δυνατά επίπεδα, κυρίως χάρη στις πολλές συνδυασμένες κινήσεις. Στο GameBoy, η επιλογή σας είναι το Street Fighter 2, το οποίο απλώς κινείται σε αποδεκτά επίπεδα.

Στις 16-bit κονσόλες, τα πράγματα είναι αρκετά καλύτερα. Το MegaDrive έχει τη χαρά να φιλοξενεί την τρίτη συνέχεια του Mortal Kombat. Στα γραφικά και την ταχύτητα, σαφώς υστερεί σε σχέση με το arcade, αλλά στο gameplay δεν υπολείπεται και σε πολλά στοιχεία. Αλλο ένα - αν και όχι και τόσο "καθαρόαιμο" - beat'em up για το MegaDrive είναι το Clay Fighter. Οι μαχητές του είναι διάφορα "ζωάκια", κάτι που το καθιστά αρκετά πρωτότυπο, ενώ τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, αλλά αυτά δεν αντισταθμίζουν τη μικρή ποικιλία κινήσεων και το χαμηλό gameplay. Αλλο ένα καινούριο παιχνίδι είναι το VR Troopers, όπου οι μαχητές προέρχονται από την ομώνυμη τηλεοπτική σειρά. Δυστυχώς, και αυτό δεν έχει να επιδείξει κάτι ενδιαφέρον, από πλευράς gameplay.

Οσοι από εσάς έχετε SNES, έχετε ελαφρώς καλύτερες επιλογές. Το παιχνίδι που σαφώς ξεχωρίζει είναι το Killer Instinct. Και αυτό προέρχεται από τα arcades, όπου έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυχία, κυρίως χάρη στα πολύ καλά γραφικά και το εξίσου καλό gameplay. Οπως και να το κάνουμε, όμως, η έλλειψη next-gen κονσόλας από τη Nintendo έχει αφήσει το πολύ καλό Killer Instinct μακριά από την πιστή home μεταφορά του arcade, μια και οι δυνατότητες της SNES είναι περιορισμένες. Βέβαια, το KI για SNES είναι ίσως το καλύτερο 16-bit beat'em up και οι fans του μόνο στην SNES θα το βρουν. Εκτός από το KI, στην SNES υπάρχουν το σχετικά παλιό Rise of The Robots, με τα πολύ καλά γραφικά αλλά και το κάτω του μετρίου gameplay, καθώς και το Mortal Kombat 2.

Ας περάσουμε τώρα στα 32-bit συστήματα. Οι τιμές του 3DO, του Saturn και του Playstation έχουν πέσει πολύ και είναι πλέον προσιτές στο μέσο gamer. Ο πόλεμος, κυρίως μεταξύ της SEGA και της SONY, για το ποια θα αποκτήσει τα δικαιώματα των καλύτερων games, έχει φουντώσει, ενώ το προβάδισμα διατηρεί η SEGA, κυρίως επειδή έχει και τη δική της αξιόλογη παραγωγή παιχνιδιών.

Το Saturn απέκτησε πριν από λίγους μήνες την καλύτερη μεταφορά που έχει γίνει μέχρι στιγμής από arcade στα next-gen - και εννοούμε το τρομερό Virtua Fighter 2. Το VF2 παρουσιάστηκε το 1994 στα arcades και προκάλεσε πάταγο. Τι να πρωτοπείς για αυτό το παιχνίδι; Για τα γραφικά του, την ταχύτητά του ή, για την απόλυτα ρεαλιστική κίνηση των μαχητών; Ολα αυτά, μαζί με τις δεκάδες διαφορετικές κινήσεις μάχης, το έχουν φέρει στην πρώτη θέση των προτιμήσεων των gamers. Η SEGA κατάφερε να το μεταφέρει στο Saturn με απόλυτη επιτυχία, διατηρώντας όλα τα στοιχεία του arcade, με μικρές απώλειες. Εκτος από το VF2 για το Saturn, διαθέσιμα είναι και το VF και το VF Remix, τα οποία ωστόσο ωχριούν μπροστά στο VF2.

Ενα άλλο, πολύ γνωστό beat'em up για το Saturn είναι το Street Fighter, The Movie, το οποίο δυστυχώς





νηση, η SONY κατάφερε να εξασφαλίσει τα δικαιώματα του Mortal Kombat 3 περίπου για επτά μήνες. Χωρίς υπερβολή, γίνεται χαμός με το παιχνίδι αυτό στα arcades. Η μεταφορά στο PSX είναι - απλώς - τέλεια, καθώς διατηρούνται όλες οι ΚΟΜΒΟ κινήσεις και τα πολύ καλά ψηφιοποιημένα γραφικά του. Το άλλο beat'em up που είναι διαθέσιμο για P-SX είναι, όπως προαναφέραμε, το Toshinden, το οποίο και εδώ και σε σχέση με το Tekken μένει πάλι στη δεύτερη θέση. Από στιγμή σε στιγμή, θα κυκλοφορήσει το Toshinden 2, το οποίο ελπίζουμε να έχει βελτιωθεί στον τομέα του gameplay.

δεν έχει πλέον να επιδείξει κάτι αξιόλογο. Επίσης, μόλις κυκλοφόρησε το Toshinden. Το παιχνίδι αυτό πρωτοεμφανίστηκε στο Playstation και ακολουθεί τη γνωστή τεχνική: 3D, texture mapping γραφικά κ.λπ. Εκτος από τα πολύ καλά γραφικά του, δεν έχει να επιδείξει τίποτε άλλο, μια και το gameplay δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να συγκριθεί με αυτό του VF2. Τέλος, το Mortal Kombat 2 είναι διαθέσιμο για το Saturn. Αν και είναι κάπως παλιό, ωστόσο έχει μεταφερθεί τέλεια.

Ας περάσουμε τώρα στο Playstation της SONY. Το πρώτο beat'em up που κυκλοφόρησε για το PSX ήταν το Tekken, σε μία πολύ καλή μεταφορά, η οποία ήταν σαφώς καλύτερη από αυτήν του VF για το Saturn. Ομως, με μία πολύ καλή κί-





Το 3DO και το Jaguar έχουν μείνει πίσω, σε ό,τι αφορά την παρουσίαση αξιόλογων beat'em up. Το μόνο που θα σώσει κάπως την κατάσταση είναι η παρουσίαση του ΜΚ3 και για τις δύο παραπάνω κονσόλες. Από πλευράς 3DO, το μόνο αξιόλογο beat'em up που έχει επιδείξει είναι το Way of The Warrior.

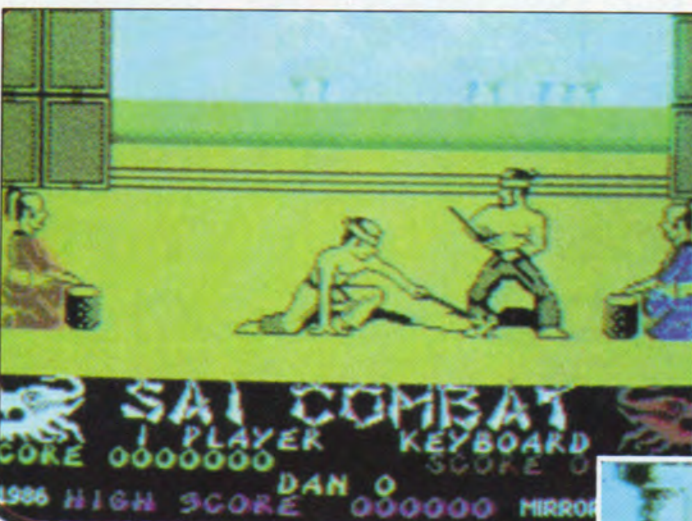
Αυτά σε ό,τι αφορά τις κονσόλες, για να περάσουμε τώρα στους υπολογιστές, οι οποίοι - όπως και να το κάνουμε - ήταν η αιτία για την αλματώδη ανάπτυξη των παιχνιδιών. Η Amiga, αφού κατάφερε να ξεπεράσει την περιπέτεια που είχε με την Commodore, προσπαθεί να βρει τον πραγματικό της δρόμο στο χώρο, ως μία χαμηλού κόστους πλατφόρμα, ιδανική για επαγγελματικές, και όχι μόνο, εφαρμογές. Είναι γνωστό, άλλω-





στε, ότι με την παρούσα μορφή της δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στα απαιτητικά σημερινά παιχνίδια, αλλά αυτό είναι το λιγότερο που ενδιαφέρει τους Amiga users! Τα beat'em up που είναι διαθέσιμα για την Amiga είναι το Rise of The Robots, το Super Street Fighter και το Mortal Kombat 2.

Οι PCs έχουν πλέον μετατραπεί σε κονσόλες που μπορούν να τρέξουν και άλλες εφαρμογές, αλλά δεν έχουν να επιδείξουν κάτι αξιόλογο. Ο λόγος είναι ότι ακόμα δεν διαθέτουν την απαραίτητη ισχύ για το χειρισμό τρισδιάστατων, texture mapping γραφικών. Ετσι, οι επιλογές σας καταλήγουν στο MK3, που δεν είναι τόσο καλό όσο η έκδοση για PSX, στο Super Street Fighter και στα παλαιότερα FX Fighter και Rise of The Robots.

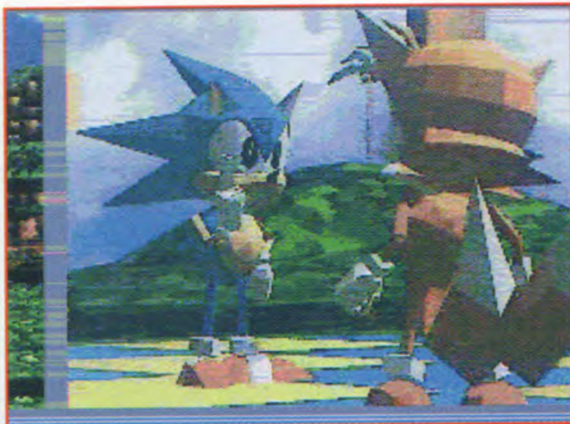


ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Ας περάσουμε στο τρίτο και τελευταίο μέρος του αφιερώματός μας στα beat'em up games, για να ρίξουμε μία ματιά στο τι μας περιμένει στο προσεχές μέλλον. Και αρχίζουμε από τις 16-bit κονσόλες. Το MegaDrive και η SNES, το αργότερο μέχρι το 1997, θα έχουν μπει στο ράφι. Η τεχνολογία στα arcade games προχωρά με τόσο γοργό ρυθμό, ώστε ακόμα και τα 32-bit συστήματα θα τα βρουν σκούρα. Μέσα στο 1996 θα παρουσιαστούν οι πρώτες 64-bit κονσόλες, που θα είναι το ULTRA 64 και το 3DO M2. Η δύναμη που κρύβουν τα δύο αυτά μηχανήματα είναι απίστευτη! Ειδικά το M2, συγκρίνεται μόνο με τα arcade boards! Εχει ειπωθεί, άλλωστε, ότι η τεχνολογία του M2 θα χρησιμοποιηθεί και για την παραγωγή arcade παιχνιδιών, τα οποία είναι αυτά που και πάλι θα τροφοδοτήσουν τις home consoles.

Τα τελευταία νέα από το χώρο των arcades είναι τα εξής: Το Ultimate Mortal Kombat αναμένεται από στιγμή σε στιγμή στις αίθουσες ηλεκτρονικών και θα είναι ένα βελτιωμένο MK3 στους τομείς των γραφικών και των κινήσεων. Το Killer Instinct 2 πρόκειται να εμφανιστεί στις αίθουσες ηλεκτρονικών εντός ολίγου. Οι βελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του είναι πολλές, σε όλους τους τομείς. Μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στα καταπληκτικά τρισδιάστατα backgrounds, ώστε να δοθεί μία 3D ψευδαίσθηση στο καθαυτό παιχνίδι, το οποίο διαδραματίζεται στις δύο διαστάσεις.







Το Killer Instinct είχε αρχικά δημιουργηθεί για να επιδείξει τις δυνατότητες του ULTRA 64, αλλά η μεγάλη καθυστέρηση στην κυκλοφορία του τελευταίου ίσως αποτελέσει αφορμή για να δούμε το Killer Instinct 2 να εγκαινιάζει την εμφάνιση του ULTRA 64.

Το Virtua Fighter 3 αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του στα arcade rooms το φθινόπωρο. Σύμφωνα με το σενάριό του, θα έχουν περάσει αρκετά χρόνια από το δεύτερο τουρνουά και νέοι μαχητές αναμένονται να κάνουν το ντεμπούτο τους, μεταξύ των οποίων ίσως είναι ο Dural και ένας παλαιστής του σούμο! Οπως αναφέρθηκε από την AM2, η κίνηση των μαχητών θα βελτιωθεί ακόμα πιο πολύ (!), καθώς επίσης και τα γραφικά.

Από τη SEGA περιμένουμε άλλα δύο νέα beat'em up μέσα στο 1996. Το πρώτο είναι το Fighting Vipers, η υπόθεση του οποίου διαδραματίζεται κάπου στο μέλλον, ενώ αναμένεται να έχει και αυτό εκπληκτικά γραφικά και κίνηση. Το άλλο είναι ο Virtua Sonic! Ναι, καλά διαβάσατε, ο παλιός μας γνώριμος, ο Sonic, θα κάνει την εμφάνισή του σε beat'em up. Το παιχνίδι είναι μόνο κατά 10% έτοιμο, αλλά από τις πρώτες εικόνες δείχνει ότι θα έχει πολλή πλάκα και πολύ καλά γραφικά. Οπως είναι φυσικό, όλα τα παραπάνω θα εμφανιστούν και στο Saturn μέσα στο 1996 ή στις αρχές του 1997, ενώ από την AM2 έχει ανακοινωθεί ότι ειδικά ο Virtua Sonic θα έχει τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει στο Saturn!

Τέλος, σε ό,τι αφορά το Saturn, μέσα στο 1996 θα κυκλοφορήσουν αρκετά beat'em up της SNK, όπως το King of Fighters 95, καθώς επίσης και το Mortal Kombat 3, που θα έχει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με την έκδοση για PSX. Επίσης, σε σύντομο χρονικό διάστημα αναμένονται το Street Fighter Alpha, το Darkstalkers 2 και το X-Men Children of the Atom από την Capcom - και όλα δείχνουν ότι θα είναι top-of-the-art 2D beat'em up.

Σε ό,τι αφορά τα arcades της Namco, σίγουρα θα έχει στα σκαριά το Tekken 3, που θα παρουσιαστεί αρκετά μετά το Virtua Fighter 3. Από την πλευρά του Playstation, μέσα στην άνοιξη θα έχει εμφανιστεί το Tekken 2, καθώς επίσης και άλλο ένα 2D beat'em up, ο τίτλος του οποίου δεν έχει οριστικοποιηθεί ακόμα, αλλά από τις πρώτες εικόνες φαίνεται ότι θα είναι πολύ καλό. Επίσης, σύντομα αναμένεται και το Zero Divide, το οποίο είναι ένα 3D beat'em up με ρομπότ για μαχητές και φαίνεται ότι ετοιμάζεται για να αντιμετωπίσει το Virtua Fighter 2.

Οι Amiga users δεν πρέπει να περιμένουν και πολλά για το 1996. Οι πληροφορίες, πάντως, αναφέρουν ότι το Mortal Kombat 3 κατά πάσα πιθανότητα θα κυκλοφορήσει και στην Amiga. Το μόνο άσχημο στην υπόθεση είναι ότι θα είναι OCS, κάτι που σημαίνει ότι τα γραφικά του δεν θα κυμαίνονται στα επίπεδα των άλλων εκδόσεων.

Στους PCs, τα πράγματα θα αλλάξουν ριζικά με την εμφάνιση των πρώτων 3D καρτών. Οι κάρτες αυτές θα δώσουν την ισχύ που χρειάζονται οι PCs, για να χειριστούν γρήγορα 3D texture mapping γραφικά. Η SEGA θα υποστηρίξει την Diamond Edge 3D και η Namco τη Video Logic #9, κάτι που σημαίνει ότι σε σύντομο χρονικό διάστημα τα Virtua Fighter και Tekken θα είναι διαθέσιμα και στους PCs. Βέβαια, έτσι θα αυξηθεί το κόστος των PCs, εφόσον οι κάρτες αυτές θα κοστίζουν από 90 μέχρι 150 χιλιάδες δραχμές. Τα beat'em up που αναμένονται σύντομα για τους PCs είναι το X-Men Children of the Atom, το Zero Divide και το Rise of The Robots 2. Το τελευταίο θα κυκλοφορήσει και σε όλες τις άλλες πλατφόρμες.

Μόνο από το γεγονός ότι μία εταιρία κολοσσός, όπως η SEGA, θα έχει 3 arcade beat'em up games διαθέσιμα μέσα στο 1996, συμπεριλαμβανομένου και του Karateka Sonic, προκύπτει ότι έχουμε να κάνουμε ίσως με το δημοφιλέστερο είδος παιχνιδιών, το οποίο πάντα θα προσελκύει τα "άγρια ένστικτα" των απανταχού gamers. Αρχίστε από τώρα να ετοιμάζεστε για τη μάχη της ζωής σας, που αναμένεται να είναι πολύ σκληρή!

Σήμερα θα ασχοληθούμε με κάτι πολύ έκτακτο, κάτι που, ενώ για τα περιοδικά του ξένου Τύπου μπορεί να είναι ρουτίνα, στη χώρα - ή μάλλον στο χώρο - μας δεν συμβαίνει συχνά, σχεδόν ποτέ θα έλεγα. Στις 8/2/96 το περιοδικό μας δέχθηκε μία πρόσκληση από την επίσημη αντιπροσωπία της Sony και του Playstation στην Ελλάδα να παραβρεθεί για δύο ημέρες στην Αγγλία και πιο συγκεκριμένα στο Liverpool, όπου θα γινόταν η πρώτη παρουσίαση του από την Ιταλία, την Ισπανία, το Βέλγιο και από την Ελλάδα το Pixel!). .Κάθε αγώνας διαρκούσε 10 λεπτά και ήταν knockout. Η ομάδα που θα ερχόταν πρώτη, στον τελικό θα αντιμετώπιζε την ομάδα των παλαίμαχων της Liverpool! Ναι, αυτό ήταν και το clou του happening. Μας δόθηκε η ευκαιρία να δούμε, να γνωρίσουμε και να θαυμάσουμε από κοντά ονόματα όπως αυτά των Joe Corrigan, τερματοφύλακα της Manchester City, Sammy Lee, Phil Thompson και Alan Kennedy της Liverpool.

Από... πρώτο χέρι

Καλή είναι η ενημέρωση μέσα από τα ξένα περιοδικά, από μεταφράσεις, από το Internet, από κάποια διαφημιστικά φυλλάδια που κατά καιρούς φτάνουν στο περιοδικό. Οπως και να το κάνουμε όμως άλλη φάση να παίρνεις τις πληροφορίες από πρώτο χέρι!

• του U. Grelloni





Αποψη των mini γηπέδων όπου διεξήχθη το τουρνουά.



Adidas Power Soccer για το Playstation. Ενα καταπληκτικό παιχνίδι ποδοσφαίρου με σπόνσορα την κορυφαία εταιρία αθλητικών ειδών Addidas, την κατασκευή του οποίου ανέλαβε η πασίγνωστη σε όλους τους gamers εταιρία παραγωγής software, Psygnosis. Ετσι, την 8η Φεβρουαρίου στις 11:00 το πρωί και ημέρα Πέμπτη, βρεθήκαμε στο Anfield, έναν καταπληκτικό χώρο με πάρα πολλά mini γήπεδα για προπόνηση, όπου θα διεξαγόταν ένα mini τουρνουά ποδοσφαίρου με ομάδες δημοσιογράφων από όλον τον ειδικό Τύπο (Future Publishing, Paragon, δημοσιογράφοι

Αφού ολοκληρώθηκε το mini τουρνουά, ήρθε η στιγμή της απονομής του βραβείου Adidas Power Soccer Playstation (στιγμιότυπα μπορείτε να δείτε στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο) και στη συνέχεια η ώρα που θα βλέπαμε και θα παίζαμε με το ομώνυμο παιχνίδι. Καταπληκτικό από πλευράς γραφικών, κίνησης και ατμόσφαιρας ποδοσφαιράκι, απλό στο χειρισμό χωρίς να προβληματίζει τον παίκτη, περιμένουμε να κυκλοφορήσει στη χώρα μας αρχές Μαΐου για να σας το παρουσιάσουμε.



Αποψη από το test room της Psygnosis. Εδώ δοκιμάζεται το τελικό προϊόν προτού φθάσει σε εμάς.



Στις 9/2 επισκεφθήκαμε - για πρώτη φορά - τα καινούρια γραφεία της Psygnosis στο Liverpool. Πρόκειται για έναν υπερσύγχρονο, κατάλληλα διαμορφωμένο χώρο, στον οποίο δεν είναι λίγοι εκείνοι που θα ήθελαν να δουλεύουν. Εκτός των δύο φωτογραφιών που δημοσιεύουμε από το εσωτερικό του κτιρίου και συγκεκριμένα από μία αίθουσα όπου αρκετοί χρήστες τεστάρουν το τελικό προϊόν προτού αυτό βγει στην αγορά, άλλο φωτογραφικό υλικό δεν είναι διαθέσιμο λόγω μίας - για ευνόητους λόγους - μυστικότητας.

Εκεί είχαμε την τύχη να γνωρίσουμε τους προγραμματιστές της Milleniun και του Defcon 5 (παρουσίαση του παιχνιδιού σε αυτό το τεύχος), του Assault Rigs, του Wipeout (κάτι ετοιμάζεται για το Wipeout 2) και, τέλος, ενός καταπληκτικού adventure παιχνιδιού που αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Απρίλιο, το Chronicles of the Sword (σύντομη παρουσίαση του παιχνιδιού στη στήλη Terra Informatica).



O Alan Kennedy κατά την απονομή του βραβείου.

ΣΧΟΛΙΑ OFF THE RECORD

Κλείνοντας αυτή τη σύντομη παρουσίαση ενός άκρως ενδιαφέροντος ενημερωτικού ταξιδιού, θα ήθελα να σας μεταφέρω σχόλια, κουβεντούλες και ειδήσεις που ακούστηκαν καθ' όλη την παραμονή μας στο κτίριο της Psygnosis και όχι μόνον:

- ✔ Η ευρωπαϊκή έκδοση του καταπληκτικού Destruction Derby, έως την 1η Φεβρουαρίου είχε πουλήσει 240.000 κομμάτια!
- ✔ Κατά το ίδιο χρονικό διάστημα, οι πωλήσεις του Wipeout άγγιξαν τα 230.000 κομμάτια.
- ✔ Οταν για πρώτη φορά είδαμε τα Lemmings, αμφιβάλαμε ότι αυτός ο τίτλος θα μπορούσε να πάει καλά. Τελικά, τα γεγονότα μάς διέψευσαν (σχόλιο υπευθύνου Psygnosis).
- ✔ Τον Απρίλιο αναμένεται να κυκλοφορήσει το Paintball Lemmings, το οποίο θα τρέχει κάτω από Windows.
- ✔ Η ευχέρεια των κονσολών στο χειρισμό των πολυγώνων βοηθάει το έργο των προγραμματιστών.
- ✔ Στο μέλλον η εταιρία θα κυκλοφορήσει και προγράμματα για μικρότερες ηλικίες (μάλλον εκπαιδευτικού τύπου).



Το σηματάκι του Adidas Power Soccer για το Playstation.

ΑΣΧΕΤΑ

- ✔ Στο αεροδρόμιο του Ελληνικού παρά τρίχα να χάναμε την πτήση.
- ✔ Κατά την επιστροφή σταματήσαμε για δύο ώρες στο αεροδρόμιο του Amsterdam και πιο συγκεκριμένα στο Duty Free. Αίφνης άδειασε το μαγαζί που πουλούσε σοκολατάκια!
- ✔ Στο εξωτερικό τους καπνιστές τους αντιμετωπίζουν σαν "ψωριάρηδες" (και καλά κάνουν!). Αν κάποιος θέλει να καπνίσει, θα πρέπει να πάει στους ειδικά διαμορφωμένους χώρους.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την Sony Hellas για την τιμή που μας έκανε και επέλεξε εμάς ως αντιπροσώπους του ελληνικού Τύπου στην πρώτη παρουσίαση του παιχνιδιού Adidas Power Soccer.



FORMULA 1

Μπορεί ο χώρος της Formula 1 να έγινε φτωχότερος μετά το θάνατο του Σένα, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι μειώθηκε το ενδιαφέρον του κοινού για τους αγώνες ή ότι περιορίστηκαν οι προσπάθειες των εταιριών να μεταφέρουν αυτόν τον κόσμο της ιλιγγιώδους ταχύτητας σε ψηφιακές δημιουργίες. Ο λόγος και πάλι για την Psygnosis που αποφάσισε να συνεχίσει τη συνεργασία της με τη Διεθνή Ομοσπονδία και το 1996, κυκλοφορώντας τον επίσημο εξομοιωτή Formula 1 και για το νέο χρόνο. Αν μάλιστα πιστέψουμε το δελτίο Τύπου της εταιρίας, το μόνο σημείο στο οποίο θα διαφέρει το παιχνίδι από τους πραγματικούς αγώνες θα είναι ο τόπος διεξαγωγής του (στο σπίτι μας αντί για τις ανά τον κόσμο πίστες). Ας πάρουμε μια γεύση από το τι μας υπόσχεται:

- Ολες οι επίσημες πίστες της Formula 1 θα υπάρχουν στο παιχνίδι μοντελοποιημένες με κάθε ακρίβεια, από το πλάτος και την κλίση κάθε τμήματός τους μέχρι τα δέντρα και τα κτίρια που τις περιβάλλουν.

- Ολοι οι οδηγοί των ομάδων για τη νέα περίοδο θα έρθουν για επίσκεψη στον υπολογιστή σας. Κάθε οδηγός έχει τις δικές του ικανότητες και μία μοναδική αγωνιστική συμπεριφορά που, φυσικά, δεν θα την ξεχάσει απλώς επειδή βλέπετε την ψηφιακή έκδοσή του. Ολοι οι οδηγοί μάλιστα μπορούν να κάνουν λάθη, άλλοι συχνότερα και άλλοι σπανιότερα, κάτι το οποίο φαίνεται στο παιχνίδι. Εκτός από τη συμπεριφορά των οδηγών, έχει μοντελοποιηθεί με ακρίβεια και αυτή των αυτοκινήτων, την οποία καλά θα κάνετε να συνηθίσετε, αν δεν θέλετε να έχετε συχνές επαφές με τις προστατευτικές μπάρες και τις περιοχές με άμμο.



- Θα δείτε τη δράση από οποιαδήποτε οπτική γωνία θέλετε και θα επιλέξετε τμήματα του αγώνα για αργή κίνηση. Οι μανιακοί της τεχνικής ακρίβειας μπορούν να ενεργοποιήσουν όλα τα χαρακτηριστικά προσομοίωσης του παιχνιδιού, ενώ οι λάτρες της δράσης έχουν τη δυνατότητα να κάνουν το παιχνίδι πολύ απλούστερο, έχοντας μόνο κατά νου να μείνουν μέσα στο δρόμο.



Ολα αυτά επενδύονται με πολύ γρήγορη κίνηση, ψηφιοποιημένα ηχητικά εφέ που περιλαμβάνουν σχολιασμό του αγώνα και δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών (ίσως και περισσότερων, αλλά αυτό δεν έχει αποφασιστεί ακόμη). Το μόνο αρνητικό σημείο που δείχνει να έχει το παιχνίδι είναι η ημερομηνία κυκλοφορίας του, αφού δεν πρόκειται να το δούμε πριν από τον Ιούλιο. Μέχρι τότε, θα αρκεστούμε στην τρέχουσα έκδοση ελπίζοντας ότι οι υποσχέσεις θα τηρηθούν...

INDYCAR 2

Σας συναρπάζει η ταχύτητα; Διασκεδάζετε βλέποντας άλλα αυτοκίνητα να τσακίζονται πάνω σε τοίχους; Σας αρέσουν οι συνωστισμοί αυτοκινήτων με αβέβαιο το πόσα από αυτά θα βγουν τελικά ακέραια; Αν ναι, τότε ήλθατε στο σωστό μέρος, το "Indycar 2".

Καθίστε αναπαυτικά και φροντίστε να μη διαλέξετε για αρχή το παιχνίδι προσομοίωσης αλλά αυτό της δράσης. Αυτό θα σας επιτρέψει να συνηθίσετε το σύστημα ελέγχου του παιχνιδιού, κάτι όχι ιδιαίτερα εύκολο μια και αρχικά μοίαζει εντελώς αδύνατο να πείσετε το αυτοκίνητό σας να κινηθεί προς την κατεύθυνση που θέλετε. Μετά από αρκετή εξάσκηση και εξοικείωση με το νόημα των σημαδιών που έχουν τοποθετηθεί στην άσφαλτο (σας προειδοποιούν για την επικινδυνότητα των στροφών), θα μπορέσετε να μπείτε στο παιχνίδι προσομοίωσης όπου το αυτοκίνητό σας καταστρέφεται ευκολότερα και οι αντίπαλοι οδηγοί σταματάνε να σας αντιμετωπίζουν σαν να είχατε ένα μεγάλο "N" ζωγραφισμένο στο αυτοκίνητό σας. Προς τιμήν τους, βέβαια, αποφεύγουν να σας κλείσουν ώστε να πέσετε σε κάποιον τοίχο, αλλά δεν θα σας στρώσουν και κόκκινο χαλί για να περάσετε. Η δοκιμασία σας θα διαρκέσει δεκαέξι αγώνες και θα χρειαστείτε πολύ καιρό για να καταλάβετε κάποια τιμητική θέση.

Από πλευράς γραφικών, το Indycar 2 τα καταφέρνει πολύ καλά, δεν μπορούμε όμως να πούμε το ίδιο για τον τομέα του ήχου όπου θα συναντήσετε αρκετά προβλήματα, εκτός αν έχετε συνηθίσει σε συναυλίες κουνουπιών. Επίσης, αν και το παιχνίδι είναι αρκετά καλό στο σύνολό του, δεν κατορθώσαμε να βρούμε πολλές βελτιώσεις σε σχέση με το προκάτοχό του, το Indycar. Η Virgin προφανώς απευθύνεται στο κοινό που δεν απέκτησε ποτέ την προηγούμενη έκδοση.





PRO PINBALL: THE WEB

Το φλιπεράκι αποτελεί μια ειδική περίπτωση παιχνιδιού που είναι ιδιαίτερα δύσκολο να μεταφερθεί στις οθόνες των υπολογιστών. Η κλίση του ταμπλό, η ελαστικότητα των μικρών τριγώνων, οι περίεργες τροχιές που ακολουθεί η μπάλα, το τεχνικό κούνημα προκειμένου να φύγει η μπάλα από το λούκι πώς μπορούν, αλήθεια, να χωρέσουν σε 32 bit; Την απάντηση σε αυτό το ερώτημα που βασάνισε επί περίπου μία δεκαετία τους κατασκευαστές παιχνιδιών φαίνεται ότι βρήκε η Empire και μας προσφέρει στο "Pro Pinball: The Web".

Σε αντίθεση με άλλες κυκλοφορίες που πρόσφεραν πολλά ταμπλό, το Pro Pinball επέλεξε να διαθέτει μόνο ένα που, όμως, είναι γεμάτο από στόχους, παπάδες, διαδρομές, σημαιούλες και ό,τι άλλο φανταστείτε. Δύσκολα θα βρείτε σημείο που μπορεί να φτάσει η μπάλα και να μην γίνεται κάτι. Η κίνησή της είναι η πιο ρεαλιστική που έχουμε δει μέχρι στιγμής σε αντίστοιχο παιχνίδι, με όλα τα απροσδόκητα αποτελέσματα που αυτό συνεπάγεται. Και, φυσικά, υπάρχουν "αποστολές" που πρέπει να διεκπεραιώσετε όπως να χτυπήσετε στόχους ή να περάσετε την μπάλα από συγκεκριμένες διαδρομές πολλές φορές για να συγκεντρώσετε εκατομμύρια βαθμούς, επιπλέον μπάλες κ.ο.κ. Συνδυάστε όλα τα παραπάνω με ιδιαίτερα προσεγμένα τρισδιάστατα γραφικά και εξαιρετική μουσική επένδυση και θα έχετε μια ολοκληρωμένη εικόνα του Pro Pinball.

"Μα, δεν μπορείς να νιώσεις το σπρώξιμο όπως στο πραγματικό φλιπεράκι", θα αντιτείνουν οι φανατικοί της αυθεντικής έκδοσης, κάτι που είναι βέβαια αλήθεια, αλλά μάλλον το μόνο σημείο όπου το Pro Pinball διαφέρει από ένα πραγματικό φλιπεράκι.





NAMCO MUSEUM

Η Namco είναι μία από τις πρωταγωνίστριες στο χώρο της παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις μέρες μας καθώς και μία από τις πρωτεργάτριες αυτής της βιομηχανίας στα πρώτα δύσκολα βήματά της. Αυτές ακριβώς τις εποχές προσπαθεί να μας θυμίσει με την καινούρια της κυκλοφορία, το "Namco Museum", μία συλλογή από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της που κυκλοφόρησαν στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών μέχρι το 1986.



Αν και η κυκλοφορία αυτή προορίζεται για το Playstation που διαθέτει σαφώς περισσότερες δυνατότητες από τα μηχανήματα εκείνης της εποχής, η Namco προτίμησε να μην εκμεταλλευτεί τα πρόσθετα χαρακτηριστικά του, αλλά να μας δώσει πιστά αντίγραφα των κλασικών της παιχνιδιών. Ετσι, τα γραφικά είναι το ίδιο απαίσια -σύμφωνα με τα σημερινά κριτήρια- με αυτά που υπήρχαν στο coin-op και ο ήχος περιορίζεται σε απλά "μπλιπ". Ενα χαρακτηριστικό ιδιαίτερου ενδιαφέροντος είναι η δυνατότητα ρύθμισης διακοπτών, οι οποίοι βρίσκονταν προστατευμένοι στο εσωτερικό των μηχανημάτων και καθόριζαν διάφορες παραμέτρους του παιχνιδιού όπως το βαθμό δυσκολίας, τους βαθμούς που χρειάζονταν για να απονεμηθεί στον παίκτη επιπλέον ζωή κ.λπ.

Η συλλογή περιλαμβάνει έξι παιχνίδια, το "PacMan" (δεν χρειάζεται συστάσεις), το "Galaga" (γνωστό ως "Μέλισσες"), το "Rally-X" (αποφύγετε τα αντίπαλα αυτοκίνητα και μαζέψτε τις σημαίες προτού σας τελειώσουν τα καύσιμα), το "Bosconian" (καταστρέψτε τους εχθρικούς διαστημικούς σταθμούς - το πρώτο ίσως παιχνίδι με κίνηση προς οκτώ κατευθύνσεις), το "Toypop" (μαριονέτες πετάνε άλλα παιχνίδια η μία στην άλλη - ιδιαίτερα διασκεδαστικό κυρίως με αντίπαλο κάποιον φίλο σας) και το "Pole Position" (αρχαίο παιχνίδι οδήγησης).

Οι παλαιοί θαμώνες των αιθουσών ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν θα αποφύγουν τα ρίγη συγκίνησης και νοσταλγίας. Οι νεότεροι, πέρα από το ότι θα δούνε τμήματα της ιστορίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ίσως ανακαλύψουν μερικά παιχνίδια που προσφέρουν διασκέδαση επειδή ακριβώς είναι τόσο απλά - έστω και χωρίς εντυπωσιακά περιτυλίγματα πολύχρωμων γραφικών...



WING ARMS

Ωρα για ένα ταξιδάκι πίσω στο χρόνο, στην εποχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Τα πιο εξελιγμένα αεροσκάφη της εποχής, τόσο αυτά που συγκρούονταν στους αιθέρες όσο και τα πειραματικά μοντέλα που δεν ακολούθησαν ποτέ στη διαδικασία μαζικής παραγωγής, βρίσκονται μπροστά σας για να διαλέξετε. Σκαρφαλώστε στο πιλοτήριο του αεροπλάνου της επιλογής σας, ελέγξτε τα συστήματα και απογειωθείτε για την πρώτη σας αποστολή. Καθώς πετάτε προς το στόχο σας, έχετε το νου σας στο ραντάρ που θα σας προειδοποιήσει έγκαιρα για εχθρικά αεροπλάνα. Αν είστε σε ένα από τα πρώτα επίπεδα, απλώς κάντε έναν μικρό κύκλο και εύκολα θα βρεθείτε στην ουρά του εχθρού. Τα πολυβόλα σας θα κροταλίσουν και θα τον δείτε να χάνει απότομα ύψος, αφήνοντας μια εντυπωσιακή λωρίδα καπνού. Σε ανώτερα επίπεδα τα πράγματα είναι πολύ πιθανό να αντιστραφούν και να βρίσκεστε εσείς στο στόχαστρο του αντιπάλου. Στις περιπτώσεις αυτές θα πρέπει να αναδιπλώσετε το ταλέντο σας και πραγματοποιώντας πολύπλοκους ελιγμούς (κάτι που είναι δυνατόν μόνο αν έχετε επιλέξει την "προηγμένη" μέθοδο χειρισμού, η οποία δεν συνίσταται για αρχάριους) να βρεθείτε εσείς σε πλεονεκτική θέση.

Στην προσπάθειά σας να ξεφύγετε, θα σας βοηθήσει και η αλλαγή της προοπτικής απεικόνισης: ενώ κανονικά βλέπετε τη δράση μέσα από το πιλοτήριο, όταν καταδιώκεστε παρουσιάζεται μια άποψη που δείχνει τόσο το δικό σας αεροπλάνο όσο και το εχθρικό, έτσι ώστε να έχετε καλύτερη εποπτεία.

Η Sega έχει κάνει αρκετά καλή δουλειά, προσφέροντας ένα παιχνίδι που δίνει το βάρος του περισσότερο στην αίσθηση παιχνιδιού και λιγότερο στην τεχνική ακρίβεια. Αν και τα καταφέρνει ικανοποιητικά, δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν καλύτερες προτάσεις.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Καλωσορίσατε στη χώρα των μάγων, των ξωτικών, των δράκων, των πολεμιστών και άλλων ασυνήθιστων πλασμάτων. Κοιτάξτε γύρω σας και δείτε την αχανή περιοχή που περιμένει να την κατακτήσετε. Ας ξεκινήσει η μάχη!

Την πρώτη φορά θα ξεκινήσετε με το "τυπικό παιχνίδι", στο οποίο θα τεθείτε αντιμέτωπος με αντιπάλους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή (έναν έως τέσσερις). Κάθε παίκτης, με τη σειρά του, κάνει μερικές κινήσεις (π.χ. χτίσιμο κάστρου, μετακίνηση στρατευμάτων κ.λπ.) και περιμένει να δει τα αποτελέσματα. Στην αρχή βλέπετε μόνο μια περιορισμένη περιοχή γύρω από την



"εστία" σας, αλλά καθώς τα στρατεύματά σας εξερευνούν τις πιο απόμακρες τοποθεσίες, όλο και μεγαλύτερο μέρος του χάρτη θα γίνεται ορατό. Αναπόφευκτα κάποια στιγμή θα βρεθείτε αντιμέτωπος με εχθρικά στρατεύματα και τότε θα διεξαχθεί ανελέητη μάχη, η έκβαση της οποίας θα εξαρτηθεί από τον αριθμό των στρατιωτών κάθε πλευράς και από τις ικανότητές τους. Οταν περάσετε περίπου είκοσι επίπεδα στο "τυ-



πικό παιχνίδι", θα μπορέσετε να ξεκινήσετε το "παιχνίδι εκστρατείας", όπου οι αντίπαλοί σας βοηθούνται από δράκους, ξωτικά και άλλα χαριτωμένα πλάσματα. Τέλος, μπορείτε να διαλέξετε να αντιμετωπίσετε αντιπάλους που ελέγχονται από φίλους σας.

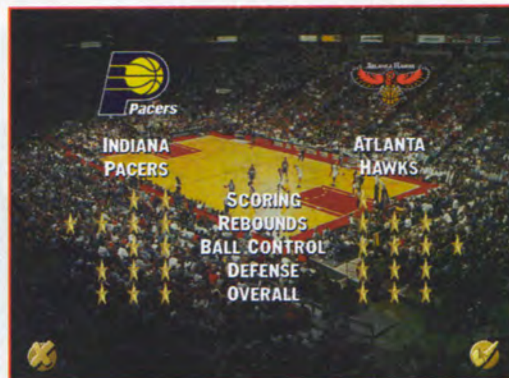
Το Heroes of Might and Magic έχει δοκιμαστεί σε πολλές άλλες πλατφόρμες προτού καταλήξει στο PC. Δεδομένου ότι έχει περάσει όλες τις δοκιμασίες με επιτυχία, δεν μπορούμε παρά να το συστήσουμε στους φίλους των παιχνιδιών εναλλαγής ρόλων. Οχι, βέβαια, ότι δεν υπάρχουν άλλες προτάσεις στα ράφια των καταστημάτων...

NBA LIVE 96

Το θέαμα που προσφέρει το NBA είναι από τα εντυπωσιακότερα στον κόσμο με συστατικά τη γρήγορη δράση, τα υψηλά σκορ, τις θεαματικές προσπάθειες και το άφθονο... ξύλο μεταξύ των παικτών. Και ως θέαμα - κυρίως - στοχεύει λιγότερο στο αποτέλεσμα και περισσότερο σε αυτό καθεαυτό το επίπεδο του αγώνα. Γι' αυτό, άλλωστε, ελάχιστες είναι οι φορές που στο NBA έχουμε ένταση και συρράξεις μεταξύ φιλάθλων, σε αντίθεση με ό,τι ισχύει στην Ευρώπη και ειδικότερα στην Ελλάδα (εδώ, στο Pixel, περιμένουμε πώς και πώς να κυκλοφορήσει παιχνίδι με αναφορά στο πρωτάθλημα της ελληνικής Α1 και να διαθέτει τραυματισμούς παικτών από κέρματα, αναπτήρες και καπνογόνα - εντός αγωνιστικού χώρου - καθώς και διακοπή αγώνων).

Παιχνίδια που αναφέρονται στο NBA έχουν κυκλοφορήσει αρκετά τόσο για υπολογιστές όσο και για κονσόλες αλλά και coin-op. Ενα από τα πρώτα που κυκλοφόρησαν για υπολογιστές ήταν το TV Basketball της Cinemaware που είχε βγει για Amiga το 1989 και που αποτελεί σημείο σύγκρισης μέχρι και σήμερα, ενώ βέβαια στα coin-op έχουμε το ξακουστό NBA Jam. Στα PCs, μέχρι και πέρυσι, ψάχναμε να βρούμε καλό NBA παιχνίδι με τα κιάλια, όμως την κατάσταση ήρθε να αλλάξει το NBA Live 95 που διέθετε πολλά και ωραία χαρακτηριστικά. Ο καιρός πέρασε όμως, ήρθε το 1996 και μαζί του έφερε την καινούρια, ανανεωμένη έκδοση του NBA Live με τον τίτλο NBA Live 96.





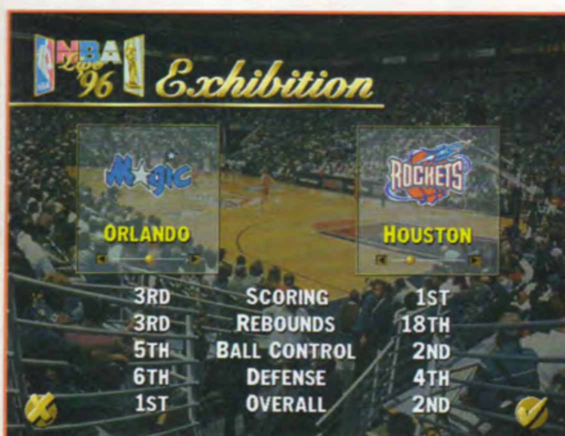
Το NBA Live 96 μοιάζει πολύ με την περυσινή έκδοση, αλλά βέβαια διαθέτει καλύτερα γραφικά, καινούρια στατιστικά και φυσικά νέους παίκτες, ενώ χρησιμοποιεί και αυτό με τη σειρά του την καινούρια τεχνική της Electronic Arts με το όνομα Virtual Stadium, που πρωτοείδαμε στο FIFA 96 και που θα δούμε σε αρκετά παιχνίδια ακόμα. Ετσι, όπως και το FIFA, το NBA Live ξεκινάει με ένα εντυπωσιακό intro που "μπλέκει" ταυτόχρονα



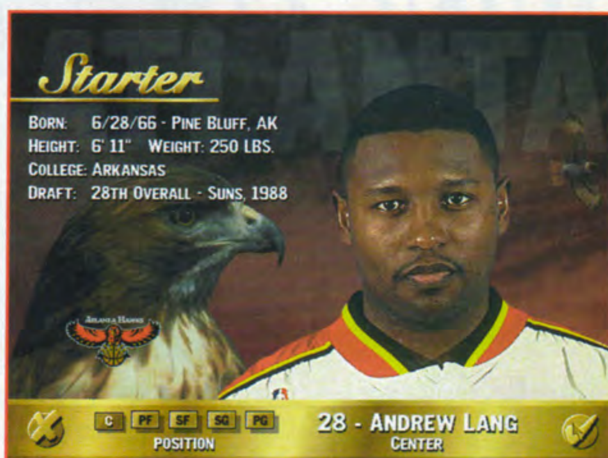
γραφικά με live video. Το όλο intro κινείται σε πολύ γρήγορους ρυθμούς και δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι είναι καλύτερο και από τα διάφορα video clips που προβάλλει το ίδιο το NBA για την προώθηση του αθλήματος.

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν βελτιωθεί σημαντικά: ζωντανά χρώματα με εξαιρετικούς συνδυασμούς και animation ακόμα και στις οθόνες επιλογών. Το παρκέ είναι τόσο καλοσχεδιασμένο που δίνει την αίσθηση του αληθινού, οι διαφημιστικές επιφάνειες κινούνται όπως ακριβώς στα παιχνίδια του NBA που παρακολουθούμε από την τηλεόραση, ενώ κάθε παίκτης έχει διαφορετικό σχεδιασμό με αποτέλεσμα να αναγνωρίζεται κατευθείαν - για να μην αναφέρουμε τις αντανακλάσεις τους επάνω στο παρκέ. Επιπλέον, κάθε γήπεδο έχει παρκέ με διαφορετικό είδος ξύλου και ιδιαίτερα σχέδια, ενώ οι κινήσεις των παικτών είναι πολύ ρεαλιστικές - ειδικά στα καρφώματα θα δείτε μερικά από τα πιο προσεγμένα animations των τελευταίων μηνών.

Προκειμένου να μην αφήσουμε περιθώρια να θεωρήσετε ότι το σύνολο δεν θα σας αφήσει ικανοποιημένους, αφήσαμε τελευταία την αναφορά στον ήχο. Οταν βρίσκεστε στις οθόνες επιλογών ακούγεται ένα ιδιαίτερα καλό τραγούδι σε beat ρυθμό, ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ηχούν οι φωνές των φιλάθλων (πιο έντονες για τη γηπεδούχο ο-



μάδα), τα παπούτσια των παικτών που τρίζουν στο παρκέ, οι φωνές από τα σπρωξίματα και τα φάουλ, οι χαρακτηριστικοί ήχοι της μπάλας, της στεφάνης και του καλαθιού. Εντυπωσιακότερα όλων, δε, είναι τα μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν την επίθεση κάθε ομάδας, δίνοντάς σας την αίσθηση ότι βρίσκεστε μέσα σε αμερικανικό γήπεδο (ή στο Ειρήνης και Φιλίας που είναι η έδρα της ομάδας-εκπροσώπου του NBA στην Ελλάδα!). Μάλιστα, κατά διαστήματα ακούγεται και ένα κομμάτι που θυμίζει πολύ έντονα το "We will rock you" των Queen. Σημειώνουμε επίσης ότι το NBA Live 96 διαθέτει όλες τις ομάδες του αμερικανικού πρωταθλήματος με σχεδόν όλους τους παίκτες τους (δυστυχώς, μεταξύ άλλων λείπουν οι Michael Jordan και Magic Johnson), καθώς και στατιστικά για τον καθέναν και για την ομάδα στην οποία ανήκουν.



Επιπλέον, υπάρχουν όλοι οι κανόνες του μπάσκετ (3 δευτερόλεπτα, μπρος-πίσω κ.λπ.), τους οποίους έχετε τη δυνατότητα να απενεργοποιήσετε αν θέλετε, ενώ μπορείτε να δείτε και να παίξετε το παιχνίδι από δεκαέξι διαφορετικές κάμερες. Ακόμα υπάρχουν replays που δείχνουν τις καλύτερες φάσεις και time-outs στα οποία αναλαμβάνετε το ρόλο του προπονητή και αλλάζετε τα αμυντικά και επιθετικά σχέδια (άμυνα σε όλο το γήπεδο, άμυνα χαμηλά, αργές επιθέσεις ή αιφνιδιασμοί κ.λπ.) καθώς και τους παίκτες.





Στο NBA Live 96 μπορείτε να παίξετε φιλικό, πρωτάθλημα ή να πάτε κατευθείαν στα play offs. Υπάρχει η δυνατότητα να βρεθούν αντιμέτωποι μόνο δύο παίκτες, ενώ παράλληλα μπορείτε να επιλέξετε arcade mode (πολύ γρήγορο, εύκολο, μόνο με τους βασικούς κανόνες) ή simulation mode (πιο δύσκολο, απαιτείται η χάραξη κάποιας στρατηγικής, αλλαγές παικτών και συστημάτων).



Συμπερασματικά, θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα "διαμάντι". Αν σας αρέσει το μπάσκετ δεν θα πρέπει να το χάσετε σε καμία περίπτωση, αλλά και αν ακόμα δεν ασχολείστε ιδιαίτερα με το άθλημα, είναι τόσο ωραίο που αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή σας. Ετσι, την επόμενη φορά που κάποιος φίλος σας κάνει λόγο για το πόσο ωραίο είναι το NBA Jam στην κονσόλα του, δείξτε του το NBA Live 96.

Με λίγα λόγια, είμαστε σίγουροι ότι μόλις το δείτε θα πείτε "I love this game".

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	94%	95%	96%

REVIEW

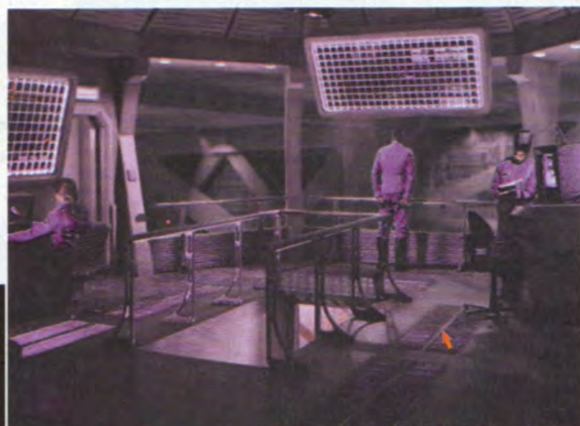
WING COMMANDER 4

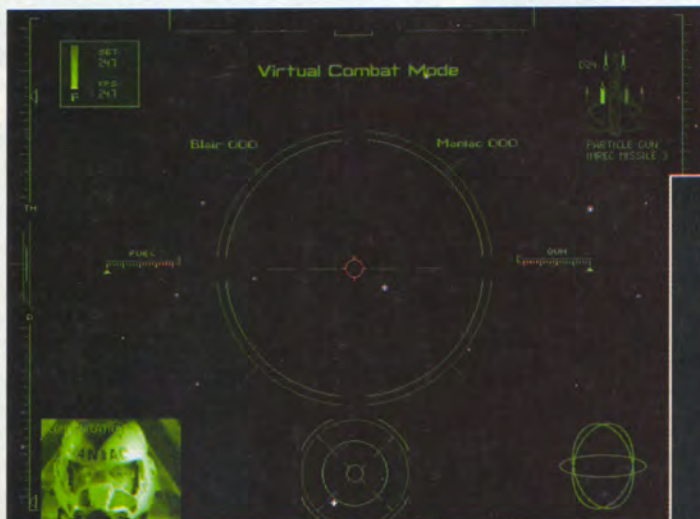
Για τη σειρά των παιχνιδιών Wing Commander δεν χρειάζεται να αναφέρουμε και πολλά. Από το πρώτο κιόλας μέρος, το παιχνίδι αυτό έχει καταστεί αφάνταστα δημοφιλές στο χώρο των συμβατών μηχανημάτων και έχει σπάσει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων. Δεν θα ήταν υπερβολή να αναφέρουμε ότι το όνομα Wing Commander έχει γίνει θρύλος στο χώρο των υπολογιστών, ενώ έχει αποτελέσει και σημείο αναφοράς για τα υπόλοιπα παιχνίδια. Δεν θα πρέπει να παραβλέψουμε όμως ότι το Wing Commander είναι και ένα από τα πιο υπερεκτιμημένα παιχνίδια, αν αναλογιστούμε ότι δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα καλό shoot'em up.



Οπως και αν έχουν τα πράγματα, το Wing Commander 4: The Price of Freedom το περίμεναν πώς και πώς εκατομμύρια gameplayers σε όλο τον κόσμο και επιτέλους κυκλοφόρησε. Η ιστορία είναι λίγο έως πολύ γνωστή: Παίρνετε το ρόλο του Mark Hamill (του γνωστού Luke Skywalker από το Star Wars) και αναλαμβάνετε πάλι δράση. Αυτή τη φορά, όμως, εχθροί σας δεν είναι οι Kilrathi, αλλά κάποιοι μυστηριώδεις πειρατές με το όνομα Black Lance, οι οποίοι επιτίθενται και καταστρέφουν τα αστρόπλοια της Συνομοσπονδίας.

Το παιχνίδι καθαυτό είναι ακριβώς ίδιο με τα προηγούμενα της σειράς. Ετσι, πετάτε στο διάστημα κάνοντας αερομαχίες, έχετε επικοινωνία μέσω ασυρμάτου με τα υπόλοιπα αστρόπλοια και τους άλλους αστρομαχητές, διαθέτετε όπλα και πυραύλους, ενώ μπορείτε να μιλήσετε με άλλους χαρακτήρες και να συλλέξετε πληροφορίες. Ακόμα, πιλοτάρετε διάφορα είδη πολεμικών σκαφών, καθένα από τα οποία έχει τις δικές του δυνατότητες, έχετε την ευχέρεια να εξοπλίσετε εσείς το σκάφος σας με ό,τι όπλα επιθυμείτε, ενώ υπάρχουν και οι συνηθισμένες εξωτερικές κάμερες.





Μα σε τι αλλάζει τότε το Wing Commander 4 από τα προηγούμενα; Για να λέμε την αλήθεια, όχι και σε πολλά. Η πρώτη διαφορά έχει να κάνει με τα πολλά videos που εμφανίζονται σχεδόν σε κάθε σημείο του προγράμματος. Τα videos αυτά εμφανίζονται σε full screen και βέβαια διαθέτουν ηθοποιούς (το εντυπωσιακό είναι ότι δεν υπάρχουν μόνο 5-6 ηθοποιοί, αλλά και καμιά εκατοστή κομπάρσοι). Είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιείται video σε τόσο μεγάλη κλίμακα - το πρόγραμμα έρχεται σε 6 CDs - και αυτό σίγουρα προσθέτει στο παιχνίδι, αφού σε κάνει να αισθάνεσαι ότι παίρνεις μέρος σε κινηματογραφική ταινία. Πράγματι, αθροιστικά η διάρκεια όλων των videos μαζί πρέπει να ξεπερνάει τις 2 ώρες.



Το γεγονός αυτό είναι εντυπωσιακό, μήπως όμως ακολουθείται αυτή η τακτική για να "κρυφτούν" οι αδυναμίες του gameplay; Οπως και αν είναι, πάντως, τα videos είναι εκπληκτικά καλοσχεδιασμένα, διαθέτουν

εντυπωσιακά γραφικά, απίθανα animations και καταπληκτικά ηχητικά εφέ και μουσική. Αν θέλετε να εντυπωσιάσετε μερικούς φίλους σας και να τους δείξετε τις δυνατότητες του μηχανήματός σας, τότε το Wing Commander 4 είναι για εσάς. Να επισημάνουμε ακόμα ότι τα videos μπορείτε να τα δείτε σε ανάλυση 320x200 και 640x480 με 256 χρώματα ή και σε 640x480 με 65.000 χρώματα!

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τα πράγματα είναι πολύ καλά. Οι sampled ομιλίες είναι πολύ καθαρές, διαθέτουν όμως μία έντονα αμερικανική προφορά, οπότε μάλλον θα χρειαστεί να ενεργοποιήσετε τους υπότιτλους που διαθέτει το πρόγραμμα, ενώ τα εφέ κρίνονται στο σύνολό τους "ζωντανά" και "γεμάτα". Επιπλέον, το παιχνίδι χρησιμοποιεί Dolby Surround. Οπότε, αν διαθέτετε κάποιον αποκωδικοποιητή Dolby Prologic, θα εντυπωσιαστείτε ακόμα περισσότερο. (Τώρα, πόσοι είναι οι τυχεροί που διαθέτουν Dolby Surround στο δωμάτιό τους, αυτό είναι μία άλλη υπόθεση.) Εμείς είχαμε την τύχη να συνδέσουμε έναν Dolby Prologic αποκωδικοποιητή στον υπολογιστή μας και πράγματι μείναμε με το στόμα ανοιχτό, ειδικά στις εκρήξεις και στο θόρυβο που κάνουν τα αστρόπλοια.





Το γραφικά του παιχνιδιού είναι και αυτά με τη σειρά τους εντυπωσιακά σε υψηλή ανάλυση, αλλά αρκετά καλά επίσης και στη χαμηλή. Η κίνηση των αστρόπλοιων είναι καλή, ενώ ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει στις εκρήξεις, οι οποίες είναι άκρως εντυπωσιακές στην υψηλή ανάλυση. Ομως, το Wing Commander 4 υποφέρει και αυτό από τα μειονεκτήματα των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς. Συγκεκριμένα, όταν πετάτε, το μόνο που βλέπετε είναι ένα μαύρο background με μερικά φωτεινά σημεία, τα οποία συμβολίζουν τα άστρα. Μόνο πού και πού θα δείτε κάποια μαύρη τρύπα ή κάποιον πλανήτη. Τέλος, να αναφέρουμε ότι το πρόγραμμα τρέχει από DOS και χρειάζεται τουλάχιστον 486DX4/100 με 8 MB RAM, αν και το προτεινόμενο σύστημα είναι Pentium 75 με 16 MB RAM.





Συμπερασματικά, βλέπουμε ότι το Wing Commander 4 προσφέρει ό,τι και τα προηγούμενα, απλώς με πιο καλά γραφικά, videos και ήχους. Το gameplay και, γενικότερα, η αίσθηση όλου του παιχνιδιού έχουν παραμείνει τα ίδια, αν και μας έδωσε την εντύπωση ότι είναι λίγο πιο δύσκολο σε σύγκριση με τα προηγούμενα.

Αν είστε φανατικός της σειράς Wing Commander, τότε μάλλον θα έχετε ήδη αποφασίσει να αγοράσετε και το τέταρτο αυτό μέρος. Αν σας αρέσουν γενικά τα shoot'em up, τότε το Wing Commander 4 θα σας χαρίσει αρκετές ώρες ευχαρίστησης. Αν θέλετε να δείτε ό,τι καλύτερο υπάρχει από πλευράς γραφικών και ήχου, τότε εδώ είστε στο σωστό δρόμο. Αν όμως ψάχνετε για κάτι διαφορετικό και πρωτότυπο, τότε σίγουρα δεν θα το βρείτε εδώ.



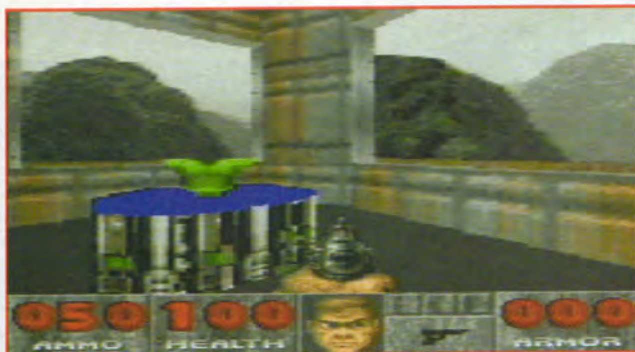
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	96%	90%	94%

REVIEW

DOOM



Επιτέλους! Ισως το δημοφιλέστερο παιχνίδι της τελευταίας τριετίας (τουλάχιστον) έφτασε και στην αγαπημένη σας παιχνιδομηχανή. Μην ξεχνάτε ότι το Doom είναι ήδη ένα παιχνίδι θρύλος, με εκατομμύρια (όχι, δεν υπερβάλλω!) φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο, με δεκάδες χιλιάδες λέξεις να έχουν γραφτεί για το "φαινόμενο Doom", ακόμα και με βιβλία-οδηγούς επιβίωσης να έχουν γραφτεί για αυτό. Και τώρα, η υπομονή τόσου καιρού για τους κατόχους SNES φαίνεται να δικαιώνεται, καθώς η έκδοση της Ocean για το Nintendo έχει κρατήσει όλα τα στοιχεία του πρωτότυπου, μαζί με όλα εκείνα τα κρυμμένα στοιχεία που έκαναν το ψάξιμο ακόμα πιο ενδιαφέρον. Ας προχωρήσουμε όμως λίγο βαθύτερα στο σκοτεινό κόσμο του. Μη φοβάστε και ελάτε μαζί μου...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Είστε πεζοναύτης και μάλιστα ένας από τους καλύτερους που υπάρχουν στη Γη. Η στρατιωτική σας καριέρα ξεδιπλωνόταν περίλαμπρη, μέχρι τη στιγμή που κάποιος ανώτερός σας διέταξε τους στρατιώτες του να πυροβολήσουν αθώους πολίτες. Φυσικά, ένας άμεμπτης ηθικής χαρακτήρας - όπως εσείς - δεν ήταν δυνατό να δεχτεί κάτι τέτοιο. (Τι ήρωας θα ήσαστε, άλλωστε!) Ετσι, χαρίζετε στον αξιωματικό κάποιες αξέχαστες διακοπές στο πλησιέστερο νοσοκομείο και στον εαυτό σας την ευκαιρία να δει από κοντά τον Αρη, μια και εκεί σας μετέθεσαν μετά το επεισόδιο. Στον Αρη, λοιπόν, και συγκεκριμένα στη βάση αποθήκευσης ραδιενεργών υλικών μίας ιδιωτικής εταιρίας, η οποία συνεργάζεται στενά με το στρατό, το πιο ενδιαφέρον πράγμα που μπορεί να σας τύχει είναι μία βροχή μετεωριτών. 'Η, τουλάχιστον, έτσι νομίζετε, αφού δεν ξέρετε τίποτα για τα μυστικά πειράματα που διεξάγει ο στρατός στα δύο φεγγάρια του Αρη, ούτε και για τις παρενέργειες που άρχισαν να παρουσιάζονται σε ένα από αυτά τα πειράματα. Συγκεκριμένα, σε κάποια πειράματα τηλεμεταφοράς, μέσω κάποιων Πυλών, σημειώθηκαν "περίεργα" ατυχήματα στους "εθελοντές" που συμμετείχαν.



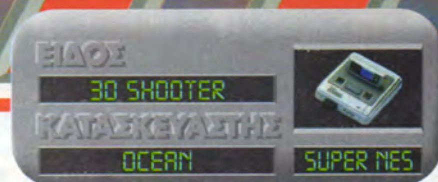


Πάντως, τίποτα δεν φάνταζε ιδιαίτερα ανησυχητικό, μέχρι πριν από μερικές ώρες. Τότε, ήρθε το σήμα από το Φόβο, το ένα από τα δύο φεγγάρια: "Ζητούμε άμεση στρατιωτική βοήθεια. Κάτι σατανικό βγαίνει από την Πύλη. Τα κομπιούτερ έχουν τρελαθεί!" Και μετά, σιγή. Η ομάδα σας μεταβαίνει αμέσως στο Φόβο, όπου και αναλαμβάνετε τη φύλαξη της εξωτερικής περιμέτρου, ενώ οι σύντροφοί σας μπαίνουν στη βάση. Λίγο μετά, από τον ασύρματο ακούγονται για λίγο ήχοι μάχης και αγωνιώδεις κραυγές και μετά τίποτα. Ξάφνου, συνειδητοποιείτε πως έχετε μείνει μόνος σας και πως ο μόνος δρόμος είναι προς τα εμπρός. Οπλίζεστε, λοιπόν, με το πιστόλι και το θάρρος σας και περνάτε την είσοδο της βάσης...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

...Για να βρεθείτε στο μέσο μίας περιπέτειας 22 επιπέδων, όπου μοναδικός σας στόχος είναι να φτάσετε στο τέλος καθενός από αυτά. Σε αυτή σας την προσπάθεια θα συναντήσετε φυσικά ορδές τεράτων, που έχουν διαφορετικές απόψεις και δεν διστάζουν να τις εκθέσουν με λιγάκι βίαιους τρόπους. Ολα αυτά τα αντιμετωπίζετε από μία απεικόνιση πρώτου προσώπου, ενώ κινείστε σε έναν τρισδιάστατο χώρο. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και αποδίδουν πιστά την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αν και τα αντικείμενα "τετραγωνίζουν" λιγάκι, όταν είστε πολύ κοντά τους. Εδώ πρέπει να επισημάνουμε και την επιλογή Automap: Οταν κατά τη διάρκεια









του παιχνιδιού πατήσετε το Select, μεταφέρεστε σε έναν τρισδιάστατο χάρτη, όπου όχι μόνο μπορείτε να δείτε τις περιοχές που έχετε επισκεφθεί, ζουμάροντας μάλιστα με τα πλήκτρα X και Y, αλλά και να κινηθείτε βάσει αυτού! Μόνο, προσοχή στους κακούς, αφού δεν μπορείτε να τους πυροβολήσετε όσο είστε στο χάρτη.

Ο ήχος του Doom συνεισφέρει τα μέγιστα στη δημιουργία της ατμόσφαιρας: Ενα πολύ καλό rock θέμα, καθώς και πολύ καλά ηχητικά εφέ προσφέρουν στον παίκτη την κατάλληλη ηχητική επένδυση για να εξολοθρεύσει απερίσπαστος τα τέρατα που συναντάει στο διάβα του! Ο χειρισμός ίσως ξενίσει λιγάκι κάποιον καινούριο παίκτη, όμως μετά από μερικά παιχνίδια θα εξοικειωθείτε και δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο σημαντικό πρόβλημα. Πάντως, εξασκηθείτε λιγάκι για καλό και για κακό, προτού πάρετε ζεστά το παιχνίδι.

Ο τομέας, όμως, όπου το Doom "δίνει ρέστα" είναι το gameplay: Ειλικρινά, μόλις μετά από λίγη ώρα ενασχόλησης μαζί του, δεν θα θέλετε να ξεκολλήσετε από την οθόνη της τηλεόρασής σας - ελπίζω να μην έχει και τίποτα καλό απόψε! Το Doom είναι ένα φοβερά "κολλητικό" και εθιστικό παιχνίδι και έχει το σπάνιο προσόν να μην απογοητεύει τον παίκτη σε μία ενδεχόμενη αποτυχία, αλλά αντίθετα να τον κάνει να θέλει να ξαναρχίσει, με εκείνη την "τώρα θα σου δείξω τι εστί βερίκοκο" γυαλάδα στο μάτι! Οφείλω να σας προειδοποιήσω: Αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε στα σοβαρά με το Doom, προετοιμαστείτε για πολλά ξενύχτια. Ο σχετικά απλός χειρισμός του, ο ομαλά αυξανόμενος βαθμός δυσκολίας του και, πάνω από όλα, η ατμόσφαιρά του, η οποία θα σας κάνει ουκ ολίγες φορές να ιδρώσετε ενώ στρίβετε σε κάποια γωνία, είναι στοιχεία που κάθε gamer ονειρεύεται να βρει συγκεντρωμένα σε ένα παιχνίδι. Αν σε αυτά προσθέσετε και αρκετά bonuses, καθώς και ένα αρκετά αξιοσέβαστο "ρεπερτόριο" από όπλα, ικανά να καταστήσουν και τον πιο πολεμοχαρή παίκτη ευτυχισμένο, τότε έχετε μπροστά σας... τι άλλο, μα το Doom!





ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Αλήθεια, τι επίλογος μπορεί να γραφτεί για παιχνίδια που ξεκινούν από το μηδέν και κατορθώνουν μέσα σε λίγο χρονικό διάστημα όχι μόνο να γίνουν διάσημα, αλλά και να δημιουργήσουν τη δική τους σχολή; Αλλωστε, ακόμα και αν δεν έχετε δει το ίδιο το παιχνίδι, αποκλείεται να μην έχετε δει κάποιο από τα δεκάδες παιχνίδια "στιλ Doom" που έχουν κυκλοφορήσει. Μην ξεχνάτε όμως πως το πρωτότυπο είναι καλύτερο από τα αντίγραφά του! Ετσι, αν θέλετε ένα κλασικό παιχνίδι, το οποίο να σας προσφέρει άφθονες ώρες διασκέδασης αλλά και έντασης μπροστά στην οθόνη, για να το εντάξετε στη συλλογή σας για Super NES, το Doom είναι ίσως η μόνη σας επιλογή. Καλή τύχη στην περιπλάνησή σας στη διαστημική βάση του Φόβου, επίδοξοι πεζοναύτες. Θα τη χρειαστείτε...

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα GAMERS CLUB.

του *Στέφανου Παπιλίδη*

ΓΡΑΦΙΚΑ 89% ΗΧΟΣ 93% GAMEPLAY 96% ΓΕΝΙΚΑ 93%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: BOARD GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MINDSCAPE



PC

CHESSMASTER 4000

Το Chessmaster δεν είναι καινούριο παιχνίδι, καθώς κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό. Ομως, τώρα κυκλοφόρησε η έκδοση για Windows 95. Το παιχνίδι τρέχει σε παράθυρο και μπορεί βέβαια να χρησιμοποιείται παράλληλα με άλλες παραθυρικές εφαρμογές. (Ετσι, μπορούμε να παίξουμε μία παρτίδα, καθώς περιμένουμε το Netscape να φορτώσει τις διάφορες σελίδες του Internet.)



Αυτό που μας εντυπωσίασε στο Chessmaster 4000 είναι ότι ακόμα και κάποιος που δεν ξέρει καθόλου σκάκι μπορεί να μάθει να παίζει μέσα σε λίγα λεπτά. Το παιχνίδι όχι μόνο αναλαμβάνει να κάνει τις κινήσεις για εσάς, όταν του το ζητήσετε, αλλά κάθε φορά που "πιάνετε" με το mouse ένα πιόνι, έχει τη δυνατότητα να σας δείχνει ποιες είναι οι κινήσεις που μπορεί το πιόνι αυτό να κάνει. Ετσι, μέσα σε λίγη ώρα, ακόμα και κάποιος που δεν ξέρει σκάκι θα μάθει πώς κινείται και λειτουργεί κάθε πιόνι. Μάλιστα, υπάρχουν πάρα πολλά επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε ο καθένας να βρει αυτό που του ταιριάζει καλύτερα, αλλά και ένας καινούριος παίκτης να έχει τη δυνατότητα να κερδίσει, από την πρώτη κιόλας παρτίδα. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα να αναιρέσετε μία κίνηση που κάνατε (το γνωστό undo).



Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως το παιχνίδι είναι εύκολο. Αντιθέτως, μπορεί να γίνει πάρα πολύ δύσκολο, ιδιαίτερα όταν αποφασίσετε να παίξετε πρωτάθλημα. Εκεί έχετε να αντιμετωπίσετε τους καλύτερους σκακιστές του κόσμου (όπως τον Καρπόβ και τον Κασπάροφ). Μάλιστα, το παιχνίδι έχει και ένα προφίλ για καθέναν από τους κορυφαίους σκακιστές και έτσι μπορείτε να δείτε τα πλεονεκτήματά τους, ποιο σύστημα επίθεσης και ποιο πιόνι τους αρέσει να χρησιμοποιούν περισσότερο και διάφορα άλλα. Στο Chessmaster, μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή ή και με κάποιο άλλο άτομο. Μπορείτε μάλιστα να διοργανώσετε και τουρνουά, το οποίο θα περιλαμβάνει αγώνες μόνο μεταξύ ατόμων, χωρίς να παίρνουν μέρος παίκτες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να ορίσουμε διάφορες παραμέτρους, οι οποίες σχετίζονται με τη σκακιέρα και τα πιόνια. Ετσι, μπορούμε να διαλέξουμε, αν θέλουμε η σκακιέρα να είναι δισδιάστατη ή τρισδιάστατη, ποιο θα είναι το σχέδιο της σκακιέρας (μοντέρνα, κλασική, σουρεαλιστική κ.λπ.), καθώς και τα χρώματα. Μάλιστα, η σκακιέρα μπορεί να γίνει όσο μεγάλη ή μικρή θέλουμε, έτσι ώστε να χωράει καλύτερα πάνω στο desktop μας. Ακόμα, έχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε διάφορα πιόνια - ιππότες, γεωμετρικά σχήματα, μέχρι και έντομα.



Αυτό που θα μπορούσε να υπάρχει είναι animation, κάθε φορά που κινείται ένα πιόνι ή όταν "τρώει" κάποιο άλλο. Τέτοια animations έχουμε δει σε αντίστοιχα παιχνίδια και σίγουρα θα πρόσθεταν πολύ στην εικόνα του όλου προγράμματος. Ο ήχος είναι απλός και ευχάριστος. Υπάρχουν κάποιοι sampled ήχοι, οι οποίοι ακούγονται όταν κινούνται τα πιόνια, ενώ υπάρχουν διάφορα εφέ όταν γίνεται check ή checkmate. Συμπερασματικά, είναι ένα καλό παιχνίδι, ευχάριστο στο μάτι, με το οποίο μπορείτε να ασχοληθείτε για πολλή ώρα. Οσοι δεν ξέρουν σκάκι θα μάθουν, ενώ αυτοί που ξέρουν θα μπορέσουν να μάθουν περισσότερα και να γίνουν καλύτεροι.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD MEDIA.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 75% ΗΧΟΣ 70% GAMEPLAY 94% ΓΕΝΙΚΑ 84%

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΚΑΛΛΙΘΕΑΣ ΤΗΛ.: 9594100, 9596262

ΑΝΟΙΞΤΕ ΕΝΑ CONSOLE CLUB ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΑΣ. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΣΤΟΥΣ ΓΥΡΩ ΣΑΣ ΤΗ ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ COMPUTERS. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΧΩΡΟ ΣΤΟΝ ΟΠΟΙΟ Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗΝ 16BIT, 32BIT, ΚΑΙ 64BIT ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ. ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΓΥΡΩ ΣΑΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΔΑΝΕΙΣΘΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ. ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΠΟΛΥ ΤΑ VIDEO CLUBS ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΑΔΙΚΑ ΓΙΑΤΙ ΕΧΟΥΝ ΕΤΟΙΜΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΥΠΟΔΟΜΗ. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΕΤΟΙΜΑΣΟΥΜΕ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ. ΘΑ ΕΚΠΛΑΓΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟ ΠΟΣΟ ΛΙΓΑ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΓΙΑ ΕΝΑ ΤΕΤΟΙΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ.ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟ ΣΤΟΚ ΣΕ ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΣΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ.

SONY PLAYSTATION ΜΟΝΟ 89.000 + ΦΠΑ

ΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ SNES 'Η MD2 ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥΣ ΜΕ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ

MEGA CD ΜΟΝΟ 29.000 + ΦΠΑ ⟶ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ

32-X ΜΟΝΟ 29.000 ⟶ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ 18%

SATURN ΜΟΝΟ 139.000
ΜΕ ΤΟ ΦΟΒΕΡΟ DAYTONA

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ!!!



SEGA RALLY (USA) SATURN 21.000
FIFA 96 (PAL) SATURN 24.000
FIFA 96 (SONY) 21.900 (ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ)
ACTUAL SOCCER, TOTAL NBA, IN THE ZONE

ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ; ΜΗΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΡΕΛΟΙ;

FZ-10 3-D-O PANASONIC 90.000 + ΦΠΑ ΚΑΙ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΕΣ ΜΑΖΙ

ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΚΑΙ
ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΑ
ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗΣ

SEGA SATURN

Hi-Octane
Virtua Racing
FIFA '96
Firestorm - Thunderhawk 2
Daytona USA
Shinobi X
Rayman
Virtual Cop
Theme Park
Street Fighter The Movie
The Mansion of Hidden Souls
Myst
Robotica
Bug! (USA)
SimCity 2000 (USA)
Sega Rally (USA)
Corpse Killer (USA)
Black Fire (USA)
Virtua Racing (USA)
Daytona USA (USA)
Dark Legend (USA)
Slamdunk (JAP)
Hang on GP '95 (JAP)
Victory Goal (JAP)
Race Drivin' (JAP)
Hattrick Heroes (JAP)
F1 (JAP)
SHIN SHINOBI DEN (JAP)
Virtual Volleyball (JAP)
Golden Axe the Duel (JAP)
Daedalus (JAP)

PLAY STATION

THEME PARK
STREET FIGHTER THE MOVIE
FIRESTORM - THUNDERHAWK 2
RAYMAN
TEKKEN
PGA TOUR '96
WIPEOUT
DESTRUCTION DERBY
WARHAWK
FIFA SOCCER '96
WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME
WORMS
LONE SOLDIER
STRIKER '96
RAPID RELOAD
KILEAK THE BLOOD
FIRESTORM
KRAZY IVAN
(BATTLE ARENA TOSHIDEN)
MORTAL KOMBAT 3
FIFA SOCCER '96
GOAL STORM
JUMPING FLASH
X-COM ENEMY UNKNOWN
STAR BLADE
DOOM
RIDGE RACER
HI-OCTANE
AIR COMBAT
PARODIUS
ASAULT RIGS
ESPN EXTREME GAMES
TWISTED METAL
3D LEMMINGS
JOHN BAZOOKA
PRIME GOALEX (JAP)
WINNING ELEVEN (JAP)
RIDGE RACER (JAP)
TOSHIDEN (JAP)
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)
TOSHIDEN 2 (JAP)

3DO

PANZER GENERAL
JURASSIC PARK INTERACTIVE
DEMOLITION MAN
CORPSE KILLER
WHO SHOT JOHNNY ROCK
BEACH VOLLEYBALL
BATTLE CHESS
JAMMIT
OFF WORLD INTERCEPTOR
RISE OF THE ROBOTS
SAMURAI SHODOWN
MAD DOG
MICROCOSM
VR STALKER
ICE BRAKER
OUT OF THIS WORLD
DRAXON'S REVENGE
CRIME PATPOL
THE INCREDIBLE MACHINE
QUARANTINE
SUP. STREET FIGHTER II TURBO
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE
SEWER SHARK
SHADOW
DOOM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
ROAD RASH
WING COMMANDER 3
GUARDIAN WAR
CANNON FODDER
POED
SHOCK WAVE
ALONE IN THE DARK
SCRAMBLE COMBRA
BASF
WOODY WOODPECKER AND FRIENDS
BALLZ - THE DIRECTOR'S CUT
STRIKER - WORLD CUP SPECIAL
BLADE FORCE
FLYING NIGHTMARES
DR HOUSER
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
MEGA RACE
GEX
FLASHBACK
TWISTED
STAR FIGHTER
THE DAEDALUS ENCOUNTER
PRIMAL RAGE
REAL PINBALL
SUP. WING COMMANDER
POWER'S KINGDOM
KILLING TIME
DRAGON LORE 2
DRAGON LORE 3
DRAGON LORE 1
CRASH'N'BURN
BATTLE SPORT
ALONE IN THE DARK 2
WOLFSTINE 3D
DEATH KEEP
FOES ALI

LIGHT GUN SATURN
ΓΙΑ VIRTUA COP .... 15.000 ΔΡΧ.
ACTION REPLAY ΓΙΑ SONY PLAYSTATION

(ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΤΑΧ.)

ΓΙΑ MASTER SYSTEM ..ΑΠΟ 900 ΔΡΧ.
ΓΙΑ MEGA DRIVE .....ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SUPER NINTENDO ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ NES 8bit ....ΑΠΟ 2.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ GAMEBOY ...ΑΠΟ 1.900 ΔΡΧ.
ΓΙΑ 3DO ....ΑΠΟ 5.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ JAGUAR ....ΑΠΟ 5.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SONY ......ΑΠΟ 14.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SATURN ...ΑΠΟ 10.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ CD-32 ......ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.

ΝΑ Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ!

SUPER PROBOTECTOR
SIM CITY
UN SQUADRON
ΜΟΝΟ 6.900
ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΠΑΡΕ ΚΟΣΜΕ

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
• ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ και ΠΗΝΙΟΥ 4, ΤΗΛ.: 5771224
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΤΑΜΠΟΥΡΙΑ CONSOLE CLUB
ΥΠΑΠΑΝΤΗΣ 151, ΤΗΛ.: 4633611
Τώρα και στην Ηλιούπολη Console Club
ΑΛΕΞ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 33
ΤΗΛ.: 9739677

EXTREME Games



Καιρός ήταν να κυκλοφορήσει ένα racing game χωρίς αυτοκίνητα. Το Extreme Games χρησιμοποιεί πιο αργά μεταφορικά μέσα, χωρίς όμως να υστερεί από τα αντίστοιχα παιχνίδια που διαθέτουν αυτοκίνητα.

Τα οχήματα μεταξύ των οποίων μπορείτε να διαλέξετε προκειμένου να αγωνιστείτε είναι το ποδήλατο, το skateboard και τα rollers, αρκεί η επιλογή σας να σας δημιουργεί τα λιγότερα προβλήματα.

Σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι μόνο το να φτάσετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα στη γραμμή τερματισμού, άλλα και το να περάσετε με επιτυχία τα εμπόδια που θα συναντήσετε στο διάβα σας και που ομολογουμένως σε αυτό το παιχνίδι είναι πολλά: βαρέλια, πέτρες, δέντρα, αυτοκίνητα, καρότσες, γλάστρες και όχι μόνο αφού εμπόδιο θα σταθεί και η αντιαθλητική στάση των αντιπάλων σας, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν με μπουνιές, κλωτσιές και όλα τα συναφή. (Βέβαια, ό,τι κάνουν οι αντίπαλοί σας το κάνετε και εσείς, αλλά αυτό είναι άσχετο. Τα δικά μας χτυπήματα πάντα είναι μέσα στα αθλητικά πλαίσια, έτσι δεν είναι;)





Ωστόσο, υπάρχουν και κάποια εμπόδια που είστε υποχρεωμένοι να περάσετε με τρόπους που σίγουρα θυμίζουν ακροβάτη. Μόλις, όμως, τα περάσετε, κερδίζετε χρήματα ή εποχιακούς πόντους. Τόσο τα χρήματα όσο και οι πόντοι είναι χρήσιμα προκειμένου να συνεχίσετε την πορεία σας σε αυτό το - μάλλον περίεργο - πρωτάθλημα ταχύτητας και δεξιοτεχνίας.



Το παιχνίδι ξεκινάει με ένα αρκετά εντυπωσιακό video clip για να σας δώσει την ευκαιρία στη συνέχεια να διαλέξετε το είδος του αγώνα στον οποίο θα συμμετάσχετε. Μπορείτε να πάρετε μέρος σε αγώνα επίδειξης (exhibition) ή σε κανονικό πρωτάθλημα. Αφού επιλέξετε το είδος του αγώνα, θα πρέπει να διαλέξετε όχημα και τον κατάλληλο παίκτη που θα σας εκπροσωπήσει. Ακολούθως, είτε επιλέγετε εσείς το μέρος όπου θα διεξαχθεί ο αγώνας (αυτό







ΕΙΔΟΣ
SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
SONY


PLAYSTATION



συμβαίνει σε αγώνες επίδειξης) είτε επιλέγει το πρόγραμμα. Οι τοποθεσίες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι σάς επιτρέπουν να αγωνιστείτε σε βραχώδεις περιοχές, μέσα σε δρόμους ή σε ερήμους.

Σε κάθε αγώνα συμμετέχουν δεκαπέντε ακόμη παίκτες, οι οποίοι χρησιμοποιούν το όχημα που τους βολεύει. Οπως προαναφέραμε, σκοπός σας δεν είναι μόνο το να φτάσετε γρήγορα στο τέρμα, άλλα το να περάσετε με επιτυχία ορισμένα εμπόδια. Τα εμπόδια αυτά είναι τριών ειδών πύλες μέσα από τις οποίες πρέπει να περάσετε: οι πράσινες, οι κίτρινες και οι μπλε. Τις πράσινες πρέπει να τις κυνηγάτε γιατί σας δίνουν χρήματα, τις κίτρινες πρέπει να τις περάσετε με επιτυχία για να λάβετε εποχιακούς πόντους, ενώ οι μπλε ανοίγουν πόρτες σε μυστικά περάσματα ή σας εξασφαλίζουν καλές εναλλακτικές λύσεις στην πορεία σας προς τον τερματισμό. Κρυφές διαδρομές υπάρχουν πολλές, γι' αυτό θα πρέπει να έχετε συνέχεια το νους σας ώστε να τις εντοπίζετε. Μόλις βρείτε κάποια θα δείτε ότι η παρατηρητικότητά σας θα βραβευτεί με αρκετές πράσινες πόρτες.



Στο τέλος κάθε διαδρομής, ανάλογα με τη θέση που πήρατε και τα εμπόδια που περάσατε, παίρνετε πόντους και, φυσικά, το χρηματικό ποσό που αντιστοιχεί στις επιτυχίες σας. Αν μαζέψετε αρκετά χρήματα, θα μπορέσετε να αγοράσετε πολύ πιο γρήγορα οχήματα και έτσι να βελτιώσετε τη θέση σας στη γενική κατάταξη του πρωταθλήματος.





Το playability του παιχνιδιού, όμως, ανεβαίνει στα ύψη μόλις επιλέξετε να παίξετε με κάποιο φίλο σας. Ναι, σωστά καταλάβατε! Το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε με δύο παίκτες (αρκεί, βέβαια, να έχετε δύο pad) και τότε να δείτε τι γίνεται... Ωστόσο, το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό ακόμη και χωρίς την προηγούμενη επιλογή και, κατά τη γνώμη μου, δύσκολα κάποιος θα το βαρεθεί, αφού παρέχει αρκετές επιλογές ώστε το ενδιαφέρον του παίκτη να διατηρείται αμείωτο. Τα γραφικά είναι πολύ καλά (Playstation είναι αυτό, όχι ό,τι κι ό,τι), το ίδιο και τα ηχητικά εφέ και η μουσική που εμπλουτίζει το παιχνίδι, η οποία με τους rock ήχους της βοηθάει τον παίκτη να βρίσκεται σε συνεχή εγρήγορση. Η κίνηση των χαρακτήρων και η δράση είναι πολύ γρήγορη, τόσο όσο χρειάζονται τέτοιου είδους παιχνίδια. Γενικά, το Extreme Games είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που οι fans των racing games θα λατρέψουν, ενώ οι υπόλοιποι σίγουρα δεν θα αρνηθούν ένα ή δύο ή τρία ή τέσσερα ή... είκοσι παιχνιδάκια.

Αρκετά γράψαμε αυτόν το μήνα. Τώρα με συγχωρείτε, αλλά πρέπει να παίξω ένα διπλό Extreme Games με τον αρχισυντάκτη του Pixel... Προβλέπεται σφαγή πάλι!!!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η SONY HELLAS.

του Μιχάλη Ατάλιαλη

ΓΡΑΦΙΚΑ 95% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 95% ΓΕΝΙΚΑ 94%

THE RAVEN PROJECT

Τα παιχνίδια shoot'em up τελειωμό δεν έχουν. Εξακολουθούν και σήμερα να είναι το ίδιο δημοφιλή όπως και πριν από λίγα χρόνια, αν και βέβαια η μορφή και γενικότερα το στιλ τους έχει αλλάξει σημαντικά. Ετσι, δεν υπάρχουν πλέον shoot'em up σε στιλ 1942 ή Xenon, όπου με το αεροπλανάκι ή το διαστημόπλοιό σου πυροβολούσες τους αντιπάλους που κατέβαιναν από το πάνω μέρος της οθόνης. Σήμερα, σχεδόν όλα τα shoot'em up - αλήθεια, στα ελληνικά πώς θα τα λέγαμε, μήπως φάτε-όποιους-βρείτε-μπροστά-σας; - είναι πρώτου προσώπου και συνδυάζουν πολλά διαφορετικά σενάρια (από Doom και τα σχετικά μέχρι Wing Commander και τα υπόλοιπα). Πριν από λίγες μέρες, λοιπόν, κυκλοφόρησε και στην Ελλάδα το τελευταίο δημιούργημα της Mindscape, που ακούει στο όνομα The Raven Project.

Βρισκόμαστε στο έτος 2278 και στην Ελλάδα, το αεροδρόμιο των Σπάτων ακόμα φτιάχνεται......εεε, συγγνώμη, και η Γη δέχεται επίθεση από φυλή εξωγήινων, θέλαμε να πούμε. Η επιτιθέμενη φυλή ονομάζεται Armids και σκοπό έχει να θέσει υπό τον έλεγχό της τις πλουτοπαραγωγικές πηγές της Γης. Οι Armids έχουν εξαπολύσει μεγάλης κλίμακας επιθέσεις εναντίον της Γης και η άμυνα της τελευταίας έχει σχεδόν καταρρεύσει. Μάλιστα, ένας γήινος, ο ιδιοκτήτης της μεγαλύτερης εταιρίας όπλων, συνεργάζεται με τους Armids και έχει φτιάξει για αυτούς έναν τεράστιο πολεμικό διαστημικό σταθμό, το Raven. Από εκεί εξαπολύουν οι εξωγήινοι τις επιθέσεις τους. Οι μόνοι που αντιστέκονται ακόμα είναι οι Επαναστατικές Δυνάμεις. Αυτοί είναι που σε καλούν και σου ζητάνε να αναλάβεις δράση, μια και θεωρείσαι ο καλύτερος που υπάρχει - και ο ομορφότερος και ο πιο πλούσιος και, πάνω από όλα, ο πιο μετριόφρων. Οι εντολές που έχεις είναι: α) να προσπαθήσεις να πάρεις υπό τον έλεγχό σου το Raven και β) να εξαπολύσεις από εκεί επιθέσεις εναντίον των Armids.



Οι αποστολές, τις οποίες πρέπει να εκτελέσεις, διεξάγονται και στο έδαφος και στον αέρα. Οταν οι διαταγές είναι για αεροπορική αποστολή, μπαίνεις σε ένα υπερσύγχρονο, ευέλικτο αεροπλάνο και σκοπός σου είναι να καταστρέψεις τα αντίπαλα αεροπλάνα που έρχονται κατά πάνω σου, αλλά και διάφορους επίγειους στόχους (ραντάρ των αντιπάλων κ.λπ.). Τονίζουμε σε αυτό το σημείο ότι το αεροπλάνο πετάει αυτόματα και δεν απαιτείται η παρέμβαση του παίκτη. Ολες οι παράμετροι πτήσεως (ύψος, ταχύτητα και άλλες) ελέγχονται από τον υπολογιστή. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να σημαδεύετε, με τη βοήθεια του mouse ή του joystick, τους αντίπαλους στόχους και, βέβαια, να τους καταστρέφετε. Η μοναδική περίπτωση, στην οποία θα σας ζητηθεί να ασχοληθείτε με το πιλοτάρισμα του αεροπλάνου, είναι όταν θα έχετε τη δυνατότητα να πάτε σε διάφορες κατευθύνσεις. Τότε, πατώντας μία φορά το κατάλληλο cursor key, μπορείτε να στρίψετε το αεροπλάνο προς την κατεύθυνση που θέλετε. Είναι πράγματι λίγο παράξενο, αλλά είναι πιο εύκολο από όσο αρχικά φαίνεται.



Για τις αποστολές που εκτελούνται στο έδαφος, χρησιμοποιείς ένα τεράστιο μηχανικό ρομπότ (σαν αυτά που βλέπαμε στο Star Wars). Εσύ βρίσκεσαι μέσα στο ρομπότ αυτό και ελέγχεις τόσο την ταχύτητα με την οποία περπατάει όσο και την κατεύθυνσή του. Ταυτόχρονα, πρέπει να σημαδεύεις και να πυροβολείς τους αντίπαλους στόχους, οι οποίοι μπορεί να είναι αεροπλάνα, αποθήκες, ραντάρ, καθώς και εχθρικά ρομπότ. Σκοπός σου είναι να καταστρέψεις τα στρατηγικής σημασίας κτίρια των αντιπάλων, υπάρχουν όμως και άλλες αποστολές, κατά τις οποίες καλείσαι να συνοδεύσεις και να προστατεύσεις από τις επιθέσεις των Armids διάφορα διαστημόπλοια των Επαναστατικών Δυνάμεων. Οπως καταλαβαίνετε, εδώ το παιχνίδι γίνεται κάπως πιο πολύπλοκο, αλλά είναι και πάλι αρκετά απλό. Μάλιστα, το ρομπότ είναι εφοδιασμένο και με διάφορα όπλα, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε, σε αντίθεση με το αεροπλάνο που έχει μόνο laser gun.



ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ MINDSCAPE
PC





Το The Raven Project μοιάζει αρκετά με το Wing Commander, όσον αφορά στη δομή και την αισθητική του. Ετσι, πριν από κάθε αποστολή έχετε τη δυνατότητα να ενημερωθείτε σχετικά με το τι θα αντιμετωπίσετε, τι πρέπει να καταστρέψετε και, γενικότερα, πώς πρέπει να δράσετε (briefing). Τα briefings αυτά είναι αρκετά εντυπωσιακά και αξίζει να τα παρακολουθεί κάποιος, καθώς διαθέτουν πολύ καλά δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά, video με πραγματικούς ηθοποιούς και ομιλία.

Μετά το τέλος κάθε αποστολής και εφόσον αυτή είναι επιτυχημένη, παρακολουθείτε ειδικά "κλιπάκια", που περιλαμβάνουν video και εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά και τα οποία αποτελούν το συνδετικό κρίκο μεταξύ της αποστολής που ολοκληρώσατε και της επόμενης που έχετε να αναλάβετε. Τα in-game sequences, όπως ονομάζονται, είναι



πολύ προσεγμένα και καλοφτιαγμένα, κάνουν πολύ μεγάλη χρήση πραγματικών ηθοποιών και θυμίζουν έντονα το Wing Commander. Ακόμα, πριν από τη μάχη έχετε τη δυνατότητα να κάνετε εξάσκηση, χρησιμοποιώντας εξομοιωτές μάχης. Σε περίπτωση όμως που αποτύχετε σε κάποια αποστολή, το παιχνίδι δεν συνεχίζει με διαφορετική πλοκή, αλλά χάνετε. Από αυτό το σημείο έχετε τη δυνατότητα είτε να ξαναπαίξετε την ίδια αποστολή είτε να αρχίσετε από την αρχή. Αναφέρουμε ακόμα ότι το πρόγραμμα σας επιτρέπει να σώζετε το παιχνίδι που παίζετε. Με αυτή τη δυνατότητα μπορείτε να συνεχίζετε από την αποστολή όπου είχατε σταματήσει την τελευταία φορά. Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα χρήσιμο χαρακτηριστικό, μια και το The Raven Project είναι αρκετά μεγάλο παιχνίδι (έρχεται σε 2 CDs). Το ότι είναι μεγάλο, όμως, δεν σημαίνει ότι είναι και δύσκολο. Αντιθέτως, είναι αρκετά εύκολο και θα μπορέσετε να το τελειώσετε σε λιγότερο από 4 μέρες. (Την πρώτη μέρα που παίξαμε, είχαμε ήδη τελειώσει το πρώτο CD.) Αυτό ίσως να είναι και ένα από τα λίγα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Μερικοί μπορεί να θεωρήσουν πλεονέκτημα το ότι είναι εύκολο, γεγονός όμως είναι ότι επιδρά αρνητικά στο gameplay. Φαίνεται ότι οι προγραμματιστές έκαναν το παιχνίδι εσκεμμένα εύκολο, έτσι ώστε να δώσουν τη δυνατότητα να δει ο παίκτης σε σύντομο χρονικό διάστημα όλα τα in-game sequences.

Ωστόσο, ένα μικρό παράπονο έχουμε και από τις αποστολές. Είναι αρκετές σύντομες, ενώ τα γραφικά των επίγειων αποστολών - όταν ελέγχετε το ρομπότ - είναι μονότονα. Σε κάθε πίστα, η μορφολογία του εδάφους είναι ίδια και το μόνο που αλλάζει είναι τα χρώματα. Ακόμα, οι στόχοι έχουν το ίδιο σχήμα και το ίδιο σχέδιο σε όλες τις αποστολές. Στις αποστολές με το αεροπλάνο, πάντως, τα πράγματα είναι καλύτερα, αφού πετάτε ανάμεσα από πόλεις και μέσα σε στενούς διαδρόμους. Εδώ, τα γραφικά είναι αρκετά καλά και διαθέτουν ποικιλία.

Ο ήχος είναι απλώς καλός, χωρίς καμία ιδιαιτερότητα, ενώ υπάρχει και αρκετή ομιλία. Ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι μερικά από τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται θυμίζουν τη μουσική του Star Wars - αλλά και το ίδιο



το Raven μοιάζει θεαματικά με τα διαστημόπλοια της Αυτοκρατορίας του Νταρθ Βέιντερ. Αναφέρουμε, τέλος, ότι για να τρέξει, χρειάζεται το λιγότερο 486DX2/66 και 8 MB RAM, προκειμένου όμως να λειτουργήσει στο 100% των δυνατοτήτων του, απαιτείται Pentium - αν και όχι κάποιος ιδιαίτερα δυνατός. Επισημαίνουμε ακόμα ότι δεν τρέχει μέσα από τα Windows 95, αλλά θα πρέπει να το τρέξετε σε DOS prompt.

Συμπερασματικά, λοιπόν, το The Raven Project είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Διασκεδαστικό, εύκολο, μοιράζεται στοιχεία από το Star Wars και το Wing Commander, με εντυπωσιακά in-game sequences. Αν δεν σας πειράζει που θα το τελειώσετε πολύ γρήγορα, αξίζει να το έχετε στη συλλογή σας.

Το παιχνίδι μάς προσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 88% ΗΧΟΣ 83% GAMEPLAY 74% ΓΕΝΙΚΑ 85%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BINARY ASYLUM
AMIGA

ZEEWOLF 2

Αρκετά χρόνια πριν, με την εμφάνιση του Virus από τον David Braben όλοι είχαμε μείνει με ανοικτό το στόμα (ειδικά οι PC users). Το παιχνίδι ήταν τρισδιάστατο με ένα διαστημόπλοιο να πετά με μεγάλη ταχύτητα πάνω από διάφορα τοπία και να καταδιώκει ξένα σκάφη. Κατόπιν παρουσιάστηκε το Zeewolf (πριν από περίπου ένα χρόνο), το οποίο βασιζόταν στο παλιό και καλό Virus. Βέβαια, υπήρξαν πολλές αλλαγές, με κυριότερη την προσθήκη διάφορων πολεμικών οχημάτων, πλοίων κ.λπ. Αντί για διαστημόπλοιο έπρεπε να οδηγήσετε ένα ελικόπτερο στα τρισδιάστατα τοπία μάχης του Zeewolf. Μετά την επιτυχία που σημείωσε το παιχνίδι, η Binary Asylum παρουσίασε τη συνέχειά του. Οι βελτιώσεις του Zeewolf 2 είναι αρκετές και κυρίως επικεντρώνονται στους τομείς των γραφικών και του gameplay. Καταρχήν, η τρισδιάστατη μηχανή του αρχικού Zeewolf έχει βελτιωθεί σε πολλά σημεία και τώρα η κίνηση των τοπίων είναι γρηγορότερη και ομαλότερη. Επίσης βελτιωμένο παρουσιάζεται το παιχνίδι στα γραφικά. Υπάρχουν τώρα τέσσερα είδη κόσμων: πεδιάδες, έρημοι, πάγοι και τοξικά απόβλητα. Ολοι οι κόσμοι είναι πυκνοκατοικημένοι με κτίρια, μηχανήματα και φυσικά γεμάτοι με πολεμικές κατασκευές. Αλλη μία σημαντική προσθήκη στο Zeewolf 2 είναι η δυνατότητα χειρισμού και άλλων πολεμικών οχημάτων, πλοίων και αεροσκαφών. Η σύνδεση γίνεται μέσω remote link, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να αποκτά άλλη αίσθηση. Υπάρχουν αρκετές αποστολές στις οποίες θα χρειαστεί να αφήσετε το ελικόπτερό σας και να επιλέξετε μεταξύ ενός hovercraft, ενός Kestrel VTOL αεροπλάνου, ενός τανκ και ενός ελικοπτέρου-μεταφορέα. Θα βρείτε τη χρήση των άλλων οχημάτων πολύ χρήσιμη, ειδικά αν έχετε να αντιμετωπίσετε βαριές αντι-αεροπορικές άμυνες, εκτός αν είστε aces στο χειρισμό του ελικοπτέρου σας. Οι SAM και AA πυροβολαρχίες παρ' ότι θα εντοπίσουν τα σκάφη εδάφους δεν θα τα προσβάλλουν. Δυστυχώς, δεν υπήρξε κάποια βελτίωση στον τομέα των controls του ελικοπτέρου μέσω mouse. Οπως και στο πρώτο παιχνίδι ο χειρισμός μέσω mouse είναι αρκετά δύσκολος και απαιτεί αρκετή εξάσκηση (αν αντέχουν τα νεύρα σας). Η χρήση του joystick, αν και απλοποιεί αρκετά τα πράγματα, δεν συγκρίνεται με το mouse που κάνει το ελικόπτερό σας να ανταποκρίνεται άμεσα και γρήγορα σε κάθε κίνησή σας. Οπως και στο Virus, μόλις ο παίκτης συνηθίσει το χειρισμό μέσω mouse δεν θα ξεκολλάει από το παιχνίδι. Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο με τη δεύτερη έκδοσή του έγινε ακόμα καλύτερο και παρά τις όποιες αδυναμίες στο χειρισμό του δεν θα χάσει πολλούς πόντους από το gameplay του. Το Zeewolf 2 ακολουθεί το ρεύμα της εποχής, διαθέτοντας τρισδιάστατα γραφικά με σχετικά γρήγορη κίνηση. Τέλος, τρέχει σε όλες τις Amiga, αλλά μόνο με 020+fast RAM ή 030+fast RAM θα δείξει τις αρετές του.









Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

Του Γ. Κουρκουτά

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% | ΗΧΟΣ 85% | GAMEPLAY 96% | ΓΕΝΙΚΑ 95%



REVIEW

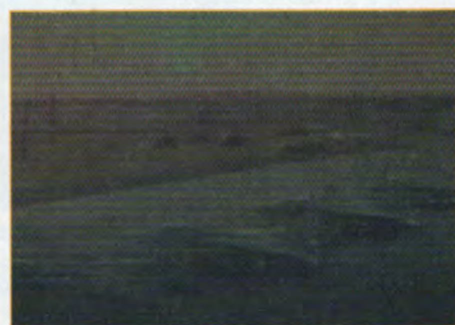
TOP GUN

Το Top Gun ήταν σίγουρα μία από τις πιο εντυπωσιακές ταινίες της δεκαετίας του '80. Εντονες σκηνές δράσης, άφθονες και καλοβαλμένες αερομαχίες, δυνατή μουσική και, βέβαια, ο Tom Cruise, το άστρο του οποίου έλαμψε χάρη σε αυτή την ταινία. Ομως, το Top Gun είχε και άλλες προεκτάσεις. Συγκεκριμένα, έφερε στη μόδα τα αεροπορικά μπουφάν, το κοντό, στρατιωτικό κούρεμα και, ασφαλώς, τα γυαλιά τύπου Rayban. Δυστυχώς, όμως, για τους φίλους του έργου, οι υπολογιστές εκείνη την εποχή ήταν στην "παλαιολιθική" εποχή, με αποτέλεσμα τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν με το όνομα Top Gun να είναι πολύ μέτρια.

Πράγματι, φάνηκε ότι το Top Gun θα ήταν μία από τις ταινίες εκείνες που δεν θα αποκτούσε ένα καλό computer game, όπως γίνεται με τόσες άλλες. Να όμως που η Spectrum Holobyte, με καθυστέρηση 7 χρόνων, βάλθηκε να μας διαψεύσει όλους με την κυκλοφορία του παιχνιδιού Top Gun: Fire at will. Ομως, οι εκπλήξεις δεν σταματούν εκεί. Η Spectrum Holobyte είναι μια εταιρία που ειδικεύεται σε ιδιαίτερα ρεαλιστικούς και αρκετά δύσκολους εξομοιωτές πτήσης. Με το Top Gun: Fire at will αλλάζει ωστόσο τακτική και, έτσι, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που ρίχνει το βάρος του στη δράση και όχι στη στρατηγική και το οποίο άνετα θα χαρακτηριζόταν arcade flight simulator.







Η ιστορία του παιχνιδιού ακολουθεί αυτή του έργου. Ετσι, εσύ αναλαμβάνεις το ρόλο που είχε ο Tom Cruise στην ταινία (έχεις το κωδικό όνομα Maverick) και καλείσαι, μαζί με το συγκυβερνήτη σου, στη σχολή για τους καλύτερους πιλότους της Αμερικής. Στη σχολή Top Gun, θα πρέπει να περάσεις από πολλές δοκιμασίες και οφείλεις να αποδείξεις ότι πράγματι αξίζεις να βρίσκεσαι στη σχολή αυτή. Αυτό όμως δεν θα είναι εύκολο, αφού κατά τη διάρκεια της παραμονής σου θα πρέπει να κάνεις εικονικές μάχες με τους υπόλοιπους πιλότους που βρίσκονται εκεί.

Η καλύτερη ομάδα από εσάς (αυτή δηλαδή που θα κάνει τις καλύτερες εικονικές μάχες, τους καλύτερους ελιγμούς, θα ακολουθήσει τις καλύτερες στρατηγικές και θα καταρρίψει εικονικά τους περισσότερους πιλότους) θα κερδίσει την εκτίμηση όλων. Ωστόσο, θα υπάρξουν και στιγμές που θα αναγκαστείτε να πάρετε μέρος σε αληθινές μάχες, αφού θα σας ζητηθεί να αντιμετωπίσετε ρωσικά και άλλα αεροπλάνα.

Οι αποστολές είναι διάφορων τύπων. Κατά

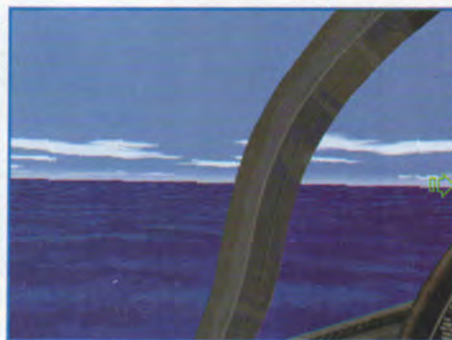




ΕΙΔΟΣ	
FLIGHT SIMULATOR	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
SPECTRUM HOLOBYTE	PC











συνέπεια, άλλοτε θα πρέπει απλώς να κάνετε αερομαχίες, άλλοτε θα σας ζητηθεί να κάνετε ελιγμούς για να αποφύγετε τα πυρά του αντιπάλου, ενώ άλλοτε θα πρέπει να πετάξετε πολύ χαμηλά ή μέσα από βουνά και θα χρειαστεί - όπως αναφέραμε - να τα βάλετε και με πραγματικούς αντιπάλους, για να καταστρέψετε τα αεροπλάνα ή τα πλοία τους.

Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα προσεγμένο. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και τα χρώματα ζωντανά. Να επισημάνουμε εδώ ότι το Top Gun τρέχει μόνο σε ανάλυση 640x480. Συνεπώς, αν δεν διαθέτετε ικανό μηχάνημα (Pentium) και την κατάλληλη κάρτα γραφικών, μη σκεφτείτε να το αγοράσετε. Ομως, η ποιότητα των γραφικών στην υψηλή ανάλυση είναι αλήθεια πως αξίζει και το παιχνίδι είναι γενικά πολύ εντυπωσιακό.

Σε αυτό συμβάλλουν βέβαια και τα πολύ όμορφα γραφικά ανάμεσα στις αποστολές (το mouse pointer έχει μετατραπεί μάλιστα σε στόχαστρο αεροπλάνου), αλλά και τα προσεγμένα videos, που παίζουν πριν και μετά από κάθε αποστολή και τα οποία ασφαλώς αλλάζουν ανάλογα με την εξέλιξη. Επιπλέον, πολλές σκηνές των videos που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι από την ταινία, ενώ τα videos αυτά παίζουν και σε 65.000 χρώματα, κάτι που τα κάνει ιδιαίτερα ελκυστικά.

Πολύ καλός είναι επίσης και ο ήχος - τα διάφορα εφέ που υπάρχουν, ιδιαίτερα όμως η μουσική. Η τελευταία φέρνει προς το rock και έχετε τη δυνατότητα - αν θέλετε - να την ακούτε κατά τη διάρκεια της αποστολής (είναι στα αλήθεια φοβερό να κάνεις αερομαχίες και να παίζει ένα δυνατό rock κομμάτι από τα ηχεία). Μάλιστα, εκπλαγήκαμε ιδιαίτερα, όταν κατά τη διάρκεια των γραφικών ανάμεσα στις αποστολές ακούσαμε το τραγούδι Danger Zone, το οποίο ακούγεται και στην ταινία. Το Top Gun διαθέτει όμως και αρκετή ομιλία. Ετσι, την ώρα που πετάτε, θα ακούτε τον εκπαιδευτή σας να σας δίνει συνεχώς οδηγίες, ενώ θα σας μιλάνε οι υπόλοιποι πιλότοι και ο συγκυβερνήτης σας, ο οποίος δίνει αρκετές συμβουλές για το τι πρέπει να κάνετε. Το παιχνίδι θα το χαρακτηρίζαμε σχετικά εύκολο. Εμφαση έχει δοθεί στη δράση και όχι στη στρατηγική. Ετσι, μόλις βρεθείτε στον αέρα, ξεκινάτε κατευθείαν τις μάχες και τους βομβαρδισμούς. Σε αυτό θα σας βοηθήσει μάλιστα και ο αυτόματος πιλότος, ο οποίος αναλαμβάνει να σας μεταφέρει στο κατάλληλο σημείο. Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε πολλές παραμέτρους του παιχνιδιού, η πιο σημαντική από τις οποίες είναι να μην τελειώνουν ποτέ τα όπλα και οι πύραυλοι του σκάφους σας. Ακόμα, η στόχευση των αντίπαλων αεροπλάνων γίνεται εύκολα, οπότε δεν θα αντιμετωπίσετε δυσκολία να τους καταρρίψετε, αληθινά ή εικονικά.

Κατά τα άλλα, το παιχνίδι διαθέτει μόνο τις σημαντικότερες από τις λειτουργίες του αεροπλάνου, έτσι ώστε να ρίξετε το βάρος σας καθαυτό στη μάχη και όχι στην πλοήγηση του αεροπλάνου. Τέλος, να αναφέρουμε ότι, εφόσον θέλετε, μπορείτε να συνδεθείτε με τον υπολογιστή κάποιου φίλου σας (μέσω serial link ή δικτύου και όχι με modem) και έτσι ο ένας από εσάς να αναλάβει το ρόλο του Maverick και ο άλλος να αναλάβει το ρόλο είτε του συγκυβερνήτη είτε κάποιου αντιπάλου.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	92%	93%	92%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: PLATFORM GAME

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: US GOLD/ARC DEVELOPMENTS



PC

JOHNNY BAZOOKATONE

Το να βρεις ένα καλό platform game για PC, είναι σαν να ψάχνεις να βρεις πότε πήρε για τελευταία φορά πρωτάθλημα ο Ολυμπιακός στο ποδόσφαιρο. Και τα δύο αυτά πράγματα δεν γίνονται πολύ συχνά. Ετσι, εκπλαγήκαμε όταν κάποιο ωραίο πρωινό έφτασε στα γραφεία μας ένα platform game, με το αστείο και περίεργο όνομα Johnny Bazookatone.



Αμέσως το εγκαταστήσαμε στον υπολογιστή, για να δούμε πόσο καλό είναι. Αλλωστε, δεν έχουμε συνηθίσει στην ιδέα να παίζουμε platform games σε PC. Αυτού του είδους τα παιχνίδια μπορούσε να τα συναντήσει κάποιος κυρίως στο χώρο των consoles ή στην Amiga, αφού οι PCs σχεδόν ποτέ δεν φημίζονταν για την ποιότητα του scrolling τους. Φαίνεται όμως ότι η εποχή, κατά την οποία τα platform games ήταν είδος προς εξαφάνιση για τους PCs, έχει περάσει. Σήμερα, η γνωστή μας από το Doom, Apogee, φτιάχνει αρκετά καλά και γρήγορα platform games και να που στο παιχνίδι μπήκε τώρα και η US Gold. Το Johnny Bazookatone έρχεται σε CD, αλλά μαζί με το CD του προγράμματος έρχεται και ένα άλλο CD, το οποίο περιλαμβάνει τη μουσική του παιχνιδιού. Τα δύο πρώτα πράγματα που θα προσέξετε στο Bazookatone είναι σίγουρα το αρκετά καλό intro, που θυμίζει video clip με περίεργα χρώματα και σχήματα, καθώς και η αρκετά εντυπωσιακή - σε ορισμένα σημεία - μουσική, που αποτελεί συνδυασμό rock με rave!



Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό platform game. Ετσι, προχωράτε από τα δεξιά προς τα αριστερά και το αντίθετο, πηδάτε από μέρος σε μέρος, πυροβολείτε όποιον βλέπετε μπροστά σας, μαζεύετε τα διάφορα bonuses και προσπαθείτε να βρείτε τα μυστικά δωμάτια που κρύβουν πολλά power-ups. Σκοπός σας είναι να φτάσετε στο τέλος της πίστας, να νικήσετε τον τελικό κακό και να περάσετε στην επόμενη πίστα.

Εσείς ελέγχετε ένα αρκετά καλοσχεδιασμένο sprite, τον Johnny Bazookatone, ο οποίος είναι κιθαρίστας και θυμίζει έντονα τον Elvis Presley. Ο Johnny, καθότι κιθαρίστας, δεν χρησιμοποιεί κανονικό όπλο, αλλά την κιθάρα του. Βέβαια, δεν εννοούμε μία κανονική κιθάρα, αφού διαθέτει πάνω της οπλοπολυβόλο, ενώ ο Johnny με τις χορδές εξαπολύει μία φοβερή ακτίνα laser.Το scrolling του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα καλό. Πρόκειται για parallax scrolling, το οποίο δεν "σπάει" ποτέ, ενώ ιδιαίτερη εντύπωση μας έκαναν τα διάφορα sprites. Είναι καλοσχεδιασμένα, με ωραία, "καρτουνίστικα" χρώματα και σχέδια, έχουν πολύ καλό animation και είναι αρκετά μεγάλα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι επίσης αρκετά καλά και διαθέτουν ποικιλία, αν και τείνουν να επικρατούν διάφορες αποχρώσεις του πράσινου, κάτι που κουράζει ύστερα από λίγο. Ο ήχος είναι συμπαθητικός, χωρίς κάτι το αξιοσημείωτο, προσφέρει όμως και αυτός με τη σειρά του στο παιχνίδι.



Ωστόσο, το Johnny Bazookatone έχει και αρκετά μειονεκτήματα. Το σημαντικότερο είναι ότι δεν μπορείτε να δείτε τι υπάρχει από πάνω ή από κάτω σας, με αποτέλεσμα πολλές φορές να αναγκάζεστε να κάνετε "τυφλά" πηδήματα. Κατά δεύτερο λόγο, προβλήματα υπάρχουν με το collision detection. Ετσι, πολλές φορές θα χάνετε ενέργεια, επειδή χτυπήσατε πάνω σε αντικείμενα, χωρίς όμως να είστε ιδιαίτερα κοντά σε αυτά. Επιπλέον, το παιχνίδι είναι "παλούκι" και δύσκολα θα καταφέρετε να βγάλετε ακόμα και την πρώτη πίστα. Μάλιστα, η όλη σας προσπάθεια γίνεται πιο δύσκολη από τα πολλά κουμπιά του πληκτρολογίου που χρησιμοποιούνται, με αποτέλεσμα να μπερδεύετε τις κινήσεις σας. Τέλος, όταν χάνετε σε κάποια πίστα, το παιχνίδι ξεκινάει πάλι από την αρχή, όμως κάθε πίστα έχει το δικό της κωδικό, οπότε δεν χρειάζεται να ξεκινάτε κάθε φορά από την πρώτη πίστα. Δηλώνετε τον κωδικό και πηγαίνετε στην πίστα όπου είχατε μείνει.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
83%	88%	73%	80%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SHOOTER/ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: STUDIO 3DO



3DO

KILLING TIME

Είναι γεγονός ότι τα παιχνίδια σε στιλ Doom έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλή τον τελευταίο καιρό σε όλα τα formats. Φυσικά, εξαίρεση δεν θα μπορούσε να αποτελέσει το πολύ δυνατό και δημοφιλέστατο 3DO. Ετσι, έκανε την εμφάνισή του το Killing Time, προσπαθώντας να εκμεταλλευτεί τις απεριόριστες δυνατότητες του μηχανήματος για να δημιουργήσει το δικό του όνομα στο χώρο, κάτι που σε μεγάλο βαθμό τα καταφέρνει. Ας δούμε, όμως, το Killing Time από πιο κοντά.



Η πλοκή του έργου, ...εε, συγγνώμη, του παιχνιδιού εννοώ, διαδραματίζεται στη δεκαετία του '30. Μία πλούσια, βαμπ κυρία, ονόματι Tess Conway, είναι ιδιαίτερα δημοφιλής στους κοσμικούς κύκλους, καθώς διοργανώνει τα πιο καυτά πάρτι της εποχής, στην οικογενειακή της έπαυλη, στο ιδιωτικό της νησί (!). Μόνο που στο τελευταίο (κυριολεκτικά...) πάρτι της, κάποιο θερινό ηλιοστάσιο, τα πράγματα πήγαν λίγο στραβά: Η μπάντα άργησε, το punch δεν πέτυχε, και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, όλοι οι καλεσμένοι του πάρτι δεν ξαναφάνηκαν ποτέ! Τι συνέβη άραγε; Μήπως υπάρχει σχέση μεταξύ της εξαφάνισης τόσων ανθρώπων και της ενασχόλησης της Tess με την αρχαία Αίγυπτο; Αυτό ακριβώς σκοπεύετε να μάθετε, φτάνοντας στο νησί...

Αφού λοιπόν μάθετε όλα αυτά (καλά, καλά, πλην της μπάντας και του punch!) από την ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ κινηματογραφική εισαγωγή και κάνετε τις επιλογές σας από το μενού, είστε έτοιμος να εξιχνιάσετε το μυστήριο. Το παιχνίδι είναι ένα κράμα μεταξύ 7th Guest και Doom, όπου εσείς καλείστε να περιπλανηθείτε, αρχικά στον κήπο και στη συνέχεια στην έπαυλη, μαζεύοντας στοιχεία, πυρομαχικά και εφόδια και - τι πρωτότυπο! - σκοτώνοντας τους κακούς.

Η ατμόσφαιρα που δημιουργεί το Killing Time είναι αρκούντως υποβλητική και σε αυτό συντελούν τόσο ο καταπληκτικός ήχος, που μάλιστα αλλάζει από περιοχή σε περιοχή, όσο και οι digitized εμφανίσεις των φαντασμάτων των καλεσμένων σε ορισμένες περιοχές, που σας δίνουν αρκετές πληροφορίες, τις περισσότερες φορές με αρκετά χιουμοριστικό τρόπο. Ανάμεσά τους, κορυφαία φυσιογνωμία αποτελεί ο μπάτλερ, ο οποίος με καθαρά βρετανικό στόμφο είτε σας κλείνει έξω από την έπαυλη, αν δεν έχετε τελειώσει το πρώτο επίπεδο (κοίτα που φάγαμε και πόρτα...), είτε σας καθοδηγεί με ατάκες του στιλ: "Μπορείτε να δειπνήσετε, αλλά μην παραπονεθείτε στο σεφ, διότι είναι ευέξαπτος!" (Και, μεταξύ μας, είναι, αφού κάποια στιγμή σας κυνηγάει με μπαλτά!) Ειλικρινά, ο τύπος έχει πολλή πλάκα, όπως επίσης και οι περισσότεροι κακοί του παιχνιδιού. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, βρίσκεστε στον κήπο της έπαυλης, αντιμετωπίζοντας φαντάσματα κυνηγών, καθώς και... πάπιες! Σοβαρά, θα δείτε δεκάδες πάπιες, τις οποίες είτε πυροβολείτε είτε πατάτε (!!), μάλιστα με εκπληκτικό ηχητικό αποτέλεσμα! Οσο ζωόφιλος και αν είστε, θα γελάσετε (ειδικά όταν το πολύ "κουάκ-κουάκ" σας έχει τσακίσει τα νεύρα). Φυσικά, μαζεύετε σφαίρες για το πιστόλι σας, ενέργεια (που βρίσκετε είτε διάσπαρτη είτε πάνω από τα σώματα αυτών που μόλις καθαρίσατε), κάποια αιγυπτιακά βάζα με special δυνάμεις, καθώς και νέα όπλα: μία καραμπίνα, ένα δεύτερο πιστόλι (κάτι σαν Κλιντ Ιστγουντ σε γουέστερν!) και ένα φλογοβόλο (καλόόό!). Πάντως, ο χαμός γίνεται, αφού μπείτε στην έπαυλη: Μάγειροι, γιαγιάδες που σας πετάνε μπουκάλια κρασί (!), κάτι περίεργες φάτσες που φτύνουν φωτιά, νυχτερίδες, μύγες (!!), όλα τα καλά!! Σίγουρα, θα φάτε πολλή ώρα στους στενούς, σκοτεινούς διαδρόμους... Ανακεφαλαιώνοντας, το Killing Time ίσως να μην είναι το καλύτερο Doom-style παιχνίδι, όμως με το υποβλητικό του ύφος και το σεβαστό του μέγεθος θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για καιρό. Αν είχε κάπως πιο ομαλό χειρισμό και ήταν λίγο πιο εύκολο, ίσως ήταν το κορυφαίο στο είδος του - και όχι μόνο στο 3DO. Πάντως, ακόμα και έτσι, αποτελεί μία πολύ καλή επένδυση για τους τυχερούς κατόχους 3DO.





Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα SOFTWARE CENTER.

του *Στέφανου Παπιλίδη*

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
89%	96%	81%	89%

THIS MEANS WAR!

Τα τελευταία χρόνια του 20ού αιώνα ο τρόπος ζωής έχει φθάσει σε ύψιστα σημεία ηθικής κατάπτωσης. Οι κυβερνήσεις έχουν εμπλακεί σε ανταγωνισμό με τις διάφορες πολυεθνικές και ολόκληρα κράτη βρίσκονται υπό τον έλεγχο τραπεζών εξαιτίας των χρεών τους (όχι, δεν αναφερόμαστε στην Ελλάδα). Ολα αυτά τα χρόνια ένα πράγμα παρέμενε δημοφιλές: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο λόγος; Βοηθούσαν τους ανθρώπους να ξεχνούν τα προβλήματά τους. Οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών έκαναν θραύση στις πωλήσεις τους και ειδικά μία από αυτές κυκλοφόρησε ένα καινούριο παιχνίδι με το όνομα Snark Hunter, το οποίο και έγινε εξαιρετικά δημοφιλές. Μέσα του, όμως, αυτό το παιχνίδι έκρυβε ένα virus, με αποτέλεσμα όλοι οι υπολογιστές του κόσμου να γεμίσουν ιούς. Ετσι, ένα πρωί ο ιός ενεργοποιήθηκε και κατέστρεψε όλες τις πληροφορίες που υπήρχαν αποθηκευμένες σε υπολογιστές. Επικράτησε χάος και τα κράτη σχεδόν καταστράφηκαν. Τα στρατιωτικά και οικονομικά συστήματα των χωρών σβήστηκαν από τους υπολογιστές. Ολα αυτά είχαν ως αποτέλεσμα την ανάδειξη ενός καινούριου είδους τυράννων, ο καθένας εκ των οποίων προσπαθεί με τη σειρά του να θέσει υπό την κατοχή του ολόκληρο τον κόσμο. Εσύ καλείσαι από τις ειδικές στρατιωτικές δυνάμεις να πολεμήσεις και να νικήσεις τα στρατεύματα των τυράννων αυτών, έτσι ώστε ο κόσμος να επιστρέψει στην προηγούμενη τάξη πραγμάτων.



Αυτή είναι, με λίγα λόγια, η υπόθεση του καινούριου παιχνιδιού στρατηγικής της Microprose που φέρει το όνομα "This means war". Εσείς αναλαμβάνετε να καθοδηγήσετε τις δυνάμεις σας σε πόλεμο εναντίον των πέντε τυράννων που απειλούν να κυριαρχήσουν στον κόσμο, να καταστρέψετε τα αρχηγεία τους και να απελευθερώσετε τις χώρες που έχουν υπό την κατοχή τους. Για να γίνει αυτό, όμως, χρειάζεται να δημιουργήσετε στρατό και άρματα μάχης, υπό την προϋπόθεση να έχετε δημιουργήσει κατάλληλες πόλεις. Ετσι πρέπει να φτιάξετε σπίτια για να έρθουν στην πόλη άνθρωποι, φάρμες για να τρέφετε τους στρατιώτες σας, καθώς επίσης πετρελαιοπηγές και εργοστάσια παραγωγής ενέργειας προκειμένου να λειτουργούν τα διάφορα κατασκευάσματα. Τέλος, είναι απαραίτητη η κατασκευή στρατοπέδων για την προετοιμασία των καινούριων στρατιωτών. Βέβαια, παράλληλα με την επίθεση κατά των πόλεων των αντιπάλων οφείλετε να προστατεύετε τη δική σας από επιθέσεις, διότι αν καταστραφεί δεν θα μπορείτε να φτιάξετε καινούριο στρατό. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν καταφέρετε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας ολόκληρο τον κόσμο. (Μα, τότε, και εσείς τύραννος δεν γίνεστε;)





Το "This means war" είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και θα προσελκύσει σίγουρα την προσοχή σας. Μπορεί να μη διαθέτει τα πιο ωραία γραφικά, το gameplay του όμως

ΕΙΔΟΣ	
STRATEGY	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
MICROPROSE	PC

είναι εξαιρετικό. Ατελείωτες ώρες θα καθηλωθείτε μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας, προσπαθώντας να δημιουργήσετε την κατάλληλη τακτική επίθεσης και αναπτύσσοντας παράλληλα τη γραμμή άμυνάς σας. Το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αν και θα περάσει πολλή ώρα ώσπου να τελειώσετε έστω και μια μάχη, εξαιτίας των συνεχών πολεμικών συρράξεων και των πολλών πραγμάτων που πρέπει ταυτόχρονα να κάνετε.

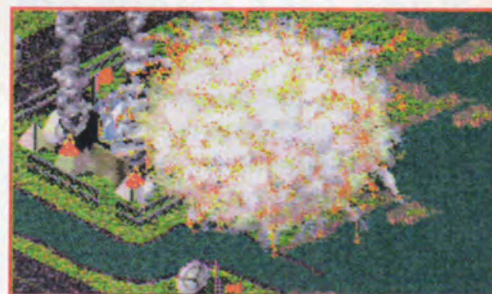


Μπορείτε να βλέπετε όλη τη δράση από ένα χάρτη που "σκρολάρει" προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Ο χάρτης αυτός δείχνει τη θέση των στρατιωτών σας, τις μάχες που κάνουν με τους άλλους στρατιώτες και βέβαια την πόλη σας. Επιπλέον, ό,τι εμφανίζεται στο χάρτη δεν είναι στατικό, αλλά υπάρχει animation και κίνηση. Στους παλαιότερους, η όλη δομή του παιχνιδιού θα θυμίσει αρκετά το Utopia. Επιπρόσθετα, έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε την ταχύτητα με την οποία θα εξελίσσεται η δράση. Επομένως, αν βαριέστε να περιμένετε να κινηθούν οι στρατιώτες σας από ένα μέρος σε κάποιο άλλο, βάζετε το maximum speed και θα βρίσκονται εκεί σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Ομως μην κάνετε το λάθος να ρίξετε όλο το βάρος στους στρατιώτες. Ενόσω αυτοί κινούνται, εσείς πρέπει να βλέπετε αν τα διάφορα εργοστάσια και οι φάρμες της πόλης σας δουλεύουν ικανοποιητικά, μια και στην αντίθετη περίπτωση δεν θα μπορεί να παραχθεί νέος στρατός και άρματα μάχης. Ετσι, πρέπει να εξετάζετε αν χρειάζεται να φτιαχτούν νέα εργοστάσια και φάρμες, ενώ καλό θα ήταν επίσης να στέλνετε μερικούς κατασκόπους προκειμένου να πληροφορηθείτε το μέγεθος και την τοποθέτηση των εχθρικών δυνάμεων.





Οπως προαναφέραμε, τα γραφικά δεν έχουν τίποτα το ιδιαίτερο. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί μειονέκτημα αφού έχουμε να κάνουμε με παιχνίδι στρατηγικής. Ο ήχος, από την άλλη, είναι λίγο καλύτερος, μια και εκτός από διάφορα εφέ (βάδισμα των στρατιωτών, ήχοι από κατασκευή κτιρίων, επικοινωνία με ασύρματο) υπάρχουν πολύ συμπαθητικά μουσικά κομμάτια, μερικά από τα οποία πλησιάζουν στη hard rock. Αν θέλετε, μπορείτε να τα ακούτε κατά τη διάρκεια της αποστολής σας ή να τα απενεργοποιήσετε. Το παιχνίδι έρχεται σε CD-ROM και τρέχει μέσα από τα Windows (3x ή 95) σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Συνοψίζοντας, πρόκειται για ένα ενδιαφέρον παιχνίδι που διαθέτει αρκετή ποικιλία σε ό,τι αφορά τις αποστολές, τις μάχες, τα άρματα μάχης, τα εδάφη όπου διεξάγονται οι μάχες (πεδιάδες, έρημος, βραχώδη μέρη). Μπορεί να μην έχει τα πιο σύγχρονα γραφικά, full-screen video και όλα όσα έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε τον τελευταίο καιρό, διαθέτει όμως πολύ καλό σενάριο και άκρως συναρπαστικό gameplay.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
78%	82%	90%	87%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SOCCER MANAGER SIM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ANCO
AMIGA 1200

PLAYER MANAGER 2

Με πολύ πιο όμορφη συνολική εμφάνιση και - όσο απίθανο και αν φαίνεται - ακόμα πιο εθιστικό από τον προκάτοχό του, το Player Manager 2 μπήκε στις καρδιές μας ως ένα από τα καλύτερα manager games. Και όμως, κάποιοι εκεί στην ANCO έχουν βαλθεί να μας αποδείξουν πως δεν αφήνουν τίποτα στην τύχη, ούτε και επαναπαύονται στις επιτυχίες - και καλά κάνουν. Ετσι, φρόντισαν να θέσουν σε κυκλοφορία το Player Manager 2 Extra, μία βελτιωμένη (αν είναι δυνατόν!) έκδοση του παιχνιδιού.

Για τους λίγους, που δεν γνωρίζουν τι εστί Player Manager, αναφέρουμε ότι, όπως σε κάθε manager game που σέβεται τον εαυτό του, παίρνετε τη θέση του manager μίας ομάδας, την οποία και προσπαθείτε να οδηγήσετε από τα... αλώνια στα σαλόνια του ποδοσφαιρικού χώρου. Ειδικά όμως εδώ, σας δίνεται η δυνατότητα να συμμετάσχετε ενεργά στον αγωνιστικό τομέα, πέρα από το στήσιμο της ομάδας, ως παίκτης. Ετσι, ξεκινάτε την καριέρα σας στα 28 σας χρόνια ως παίκτης και προπονητής (πολυθεσίτης!) και τα δίνετε όλα για την ομάδα. Φυσικά, έχετε πλήρη έλεγχο, τόσο σε ό,τι αφορά θέματα αγοραπωλησιών παικτών, οικονομικών συναλλαγών, βελτιώσεων των εγκαταστάσεών σας και άλλα όσο και σε θέματα προπόνησης και τακτικής.

Μόλις λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά τα διαδικαστικά, είστε έτοιμοι να ρίξετε την ομαδάρα σας στο τερέν και να την παρακολουθήσετε να διαλύει τους αντιπάλους - ή, αν δεν είστε τόσο καλοί, να μαζεύει γκολ με τη σέσουλα, αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα... Και γράφουμε "να παρακολουθήσετε", διότι το arcade μέρος του παιχνιδιού υπολείπεται αισθητά και είναι αυτό που εμποδίζει το παιχνίδι να χαρακτηριστεί τέλειο. Κακά τα ψέματα, μπορεί να προσδίδει ενδιαφέρον η άμεση παρέμβαση στο αγωνιστικό μέρος, αλλά το Player Manager 2 Extra είναι φτιαγμένο για να ικανοποιήσει πρώτιστα τις ανάγκες σας ως manager - και εκεί τα καταφέρνει άψογα. Αρα, ζήστε την αγωνία του πάγκου, παρακολουθώντας το παιχνίδι. Αλλωστε, εδώ θα βρείτε και τη σημαντικότερη - ίσως - προσθήκη σε σχέση με το απλό Player Manager 2: Η ύπαρξη highlights με τις καλύτερες φάσεις του αγώνα, που σας δίνουν την ευκαιρία να απολαύσετε την εξέλιξη του παιχνιδιού, χωρίς να γίνεται κουραστικό κάτι τέτοιο, όπως με την επιλογή του scanner. Απλώς, επιλέγετε τα highlights και βλέπετε τις φάσεις να ξεδιπλώνονται με τη μορφή ενός σετ τεσσάρων εικόνων. Σίγουρα, είναι ένας πολύ ενδιαφέρων τρόπος παρακολούθησης του ματς. Σούταρε, ρε!! (Συγγνώμη, παρασύρθηκα!) Μόλις λοιπόν ο αγώνας τελειώσει (νικηφόρα, ελπίζω!), οι Anco Times σας ενημερώνουν και είστε έτοιμοι να δείτε τα διάφορα στατιστικά, ενώ κατόπιν θα καταστρώσετε τα σχέδιά σας για την επόμενη αγωνιστική.

Συνολικά, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι από το σωρό των manager simulators που κυκλοφορούν, το Player Manager 2 Extra ξεχωρίζει. Αν και υπάρχουν ορισμένες ατέλειες, όπως το μέτριο arcade μέρος, καθώς και λεπτομέρειες, όπως η έλλειψη install για σκληρό δίσκο ή ο σχεδόν ανύπαρκτος ήχος, οι οποίες δεν μας επιτρέπουν να το βαθμολογήσουμε με άριστα, η ουσία είναι ότι έχει να προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης, ακόμη και σε αυτούς που αντιστάθηκαν στον πειρασμό του Player Manager 2. Αλλωστε, με τόσο σωστή ισορροπία ανάμεσα στο ρεαλισμό και την ευκολία χειρισμού, μάλλον θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του *Στέφανου Παπιλίδη*

ΓΡΑΦΙΚΑ 88% ΗΧΟΣ 40% GAMEPLAY 92% ΓΕΝΙΚΑ 87%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SOCCER SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BLACK PEARL/E.A.
GAME BOY

FIFA 96

Τελικά φαίνεται πως, παρά τη ραγδαία άνοδο των παιχνιδιών σε CD και την πτώση των λεγόμενων "μικρών" παιχνιδομηχανών και κυρίως των 8-μπιτων (εδώ σκεφτείτε πως κοντεύουμε να θεωρήσουμε "μικρές", κραταιές κονσόλες όπως το SNES ή το Mega Drive!), ορισμένες αξίες παραμένουν αναλλοίωτες. Αυτό τουλάχιστον φαίνεται από την υποστήριξη που εξακολουθεί να παρέχει η Nintendo στου "βενιαμίν" της. Οχι μόνο εξακολουθεί να βγάζει παιχνίδια για το Game Boy, αλλά κλείνει συμφωνίες με επιτυχημένες εταιρίες όπως η Electronic Arts, για να κυκλοφορήσουν τα πλέον καινούρια παιχνίδια τους στο format του Game Boy. Ετσι, με έκπληξη υποδεχτήκαμε την έκδοση του Fifa 96. Τι ακριβώς, λοιπόν, συμβαίνει στον αγωνιστικό χώρο του Game Boy;





Η πρώτη εικόνα που δίνει το παιχνίδι είναι ότι δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τις εκδόσεις άλλων, πολύ δυνατότερων μηχανημάτων (τηρουμένων των αναλογιών, βέβαια - δεν πιστεύω να περιμένατε τίποτα 3D γραφικά και διαφορετικές κάμερες!). Ολες οι κλασικές επιλογές του παιχνιδιού είναι διαθέσιμες και εδώ. Ετσι, μπορείτε να παίξετε φιλικά πρωταθλήματα, τουρνουά ή playoffs (μια παραλλαγή του τουρνουά χωρίς προκριματικό γύρο) είτε με συλλόγους είτε με εθνικές ομάδες. Φυσικά, η γκάμα επιλογής ομάδων είναι αισθητά μικρότερη από τις 2.700 ομάδες άλλων μηχανημάτων αλλά αυτό λίγο μας απογοήτευσε (για το Game Boy μιλάμε άλλωστε!). Αφού λοιπόν διαλέξετε ομάδα, καθορίζετε τις προτιμήσεις σας στις παραμέτρους που αφορούν στη διεξαγωγή του παιχνιδιούΦάουλ, οφσάιντ, τερέν, τραυματισμοί, κούραση, καιρός, διάρκεια παιχνιδιού, ήχος, τερματοφύλακες, ρολόι και (ουφ!) επίπεδο δυσκολίας, όλα ορίζονται από εδώ δίνοντάς σας τη μεγαλύτερη δυνατή ελευθερία στο να προσαρμόσετε το παιχνίδι όσο το δυνατόν πιο πολύ στα μέτρα σας. Το αμέσως επόμενο βήμα είναι να οργανώσετε τον τρόπο που θα παραταχθεί η ομάδα σας. Οπότε μετά το απαραίτητο ψυχολογικό ντοπάρισμα ("τσακίστε τους, λεβέντες μου" και άλλα ευγενικά και φίλαθλα - έτσι, κύριε υποδιοικητά;) καθορίζετε τους χώρους που θα καλύψουν οι αμυντικοί, μέσοι και επιθετικοί σας, τη στρατηγική σας, το σχήμα της ομάδας (4-4-2 κ.λπ.) και την αρχική της ενδεκάδα. Τώρα είστε πλέον έτοιμοι να δείξετε τι αξίζετε στο γήπεδο. Τα γραφικά του Fifa 96 είναι αρκετά καλά, με βάση πάντα τις δυνατότητες του μηχανήματος. Σε αυτό το σημείο επισημαίνουμε πως το παιχνίδι υποστηρίζει τις δυνατότητες του Super Game Boy και του adaptor του για SNES (αποκτά έτσι μια άλλη, σαφώς ανώτερη εικόνα). Ο χειρισμός του δεν θα σας δυσκολέψει ιδιαίτερα, ειδικά αν έχετε ξαναπαίξει το Fifa, ενώ το μόνο πρόβλημα είναι η ανταπόκριση στις διαγώνιες κατευθύνσεις. Πάντως με λίγη εξάσκηση τα πάντα συνηθίζονται. Υπάρχει άλλωστε μια πλήρης γκάμα κινήσεων (κεφαλιές, τάκλιν κ.λπ.) που θα σας αποζημιώσει για αυτό. Οσο για τα ηχητικά εφέ...ε, τι περιμένατε από το μεγαφωνάκι του G.B.; Πάντως ο ήχος του γκελ της μπάλας μου θύμισε αρκετά του αντίστοιχο του Match Day (αθάνατε Spectrum!). Συνοψίζοντας, το Fifa 96 είναι ένα πολύ καλό ποδοσφαιράκι, ίσως το καλύτερο που υπάρχει στο Game Boy. Βέβαια, αν έχετε την ατυχή έμπνευση να το συγκρίνετε με την έκδοση για Playstation, για παράδειγμα, τότε ή θα γελάσετε ή θα κλάψετε (ανάλογα με το ποιο μηχάνημα από τα δύο έχετε!).





Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα TELECLUB.

Στέφανος Παπιλίδης

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
86%	77%	84%	84%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ARCADE PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA
MEGA DRIVE

GARFIELD
Caught in the act

Προσοχή! Η πιο αξιαγάπητη, γλυκιά και σκανδαλιάρα γάτα των κόμικς βρίσκει το δρόμο και για το δικό σας σπίτι, μέσω του Mega Drive σας! Ναι, ο αγαπημένος σας Garfield κάνει την εμφάνισή του στις παιχνιδομηχανές με ένα αρκετά διασκεδαστικό platform game, μαζί με το γκαφατζήδικο αφεντικό του, τον Τζον Αρμπακλ, τον πολυβασανισμένο Οντι, το σκύλο και τους υπόλοιπους χαρακτήρες του κόμικς. Τι; Ακόμη κάθεστε; Κακώς, γιατί ο Garfield έρχεται μέσω της τηλεοπτικής συσκευής. Κυριολεκτούμε...

Ολα άρχισαν όταν ο ζημιάρης γάτος, σε έναν από τους συνηθισμένους του καβγάδες με τον Τζον, έκανε την τηλεόραση του αφεντικού του κομμάτια. Στην απεγνωσμένη προσπάθεια που ακολούθησε για να την επισκευάσει, ο Garfield δεν πρόσεξε πως άφησε κάποια ζωτικά εξαρτήματα απέξω, με αποτέλεσμα να δημιουργήσει έναν εφιαλτικό συνδυασμό που τον "ρούφηξε" στο μυστήριο και τρομακτικό κόσμο της Μεταμεσονύκτιας Τηλεόρασης (σαν πολύ με το Gex δεν μοιάζει η όλη υπόθεση;). Τώρα ο μικρός μας ήρωας περιπλανιέται από ταινία σε ταινία, ψάχνοντας για την επιστροφή στον πραγματικό κόσμο. Μείνετε, λοιπόν, συντονισμένοι!

Το παιχνίδι αποτελείται από έξι επίπεδα, το καθένα από τα οποία είναι μια παρωδία ταινίας ή είδους ταινιών. Ετσι, υπάρχει "Το κάστρο του Κόμη S-lobula", "Η κατάρα της Cleofatra (!)", ακόμη και η "Catsablanca"! Ο Garfield πρέπει να περάσει και από τα έξι για να επανέλθει στον έξω κόσμο. Ευτυχώς για σας το παιχνίδι σας επιτρέπει να ξαναρχίσετε από εκεί που είχατε χάσει, τόσο με τη μορφή continues (έχετε τρία από αυτά) όσο και με τη μέθοδο των passwords που είναι μάλιστα αρκετά πρωτότυπα, αφού κάθε κωδικός αποτελείται από τις φωτογραφίες τριών ηρώων, τις οποίες πρέπει να βάλετε σωστά! Μέσα στο παιχνίδι τώρα, ο μικρός μας γατούλης προσπαθεί να τερματίσει κάθε πίστα, τρέχοντας, πηδώντας, σκύβοντας και σπρώχνοντας διάφορα αντικείμενα που βρίσκει, ενώ είναι αυτονόητο ότι παράλληλα ξεφορτώνεται διακριτικά τους κακούς που τον εμποδίζουν. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, ενώ θα γελάσετε πολύ με τις διάφορες κινήσεις και γκριμάτσες που παίρνει ο Garfield ορισμένες φορές. Και γενικότερα όμως, το χιούμορ, όπως ήταν αναμενόμενο άλλωστε, είναι διάχυτο στο παιχνίδι προσφέροντάς σας αρκετές στιγμές διασκέδασης. Ο χειρισμός του θα σας πάρει λίγο χρόνο, αλλά όταν καταφέρετε να τον συνηθίσετε, τότε θα απολαύσετε τις προσπάθειες του φίλου μας. Το σκηνικό, τέλος, συμπληρώνει ικανοποιητικά ο ήχος, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι το εντυπωσιακό. Πάντως, συνοδεύει άνετα το ευχάριστο κλίμα του παιχνιδιού.









Κλείνοντας, μπορούμε να πούμε ότι το Garfield: Caught in the Act δεν απευθύνεται σε εκείνους που ψάχνουν για κάτι βίαιο και αιματηρό. Αν όμως ενδιαφέρεστε για μια χαρούμενη νότα από κόμικς στο Mega Drive σας, τότε πολύ πιθανό να βρείτε εδώ αυτό που ψάχνατε. Μόνο που πρέπει να βιαστείτε. Οι διαφημίσεις τελειώνουν σε λίγο και το έργο αρχίζει!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα VIDEOPOLIS.

Στέφανος Παπιλίδης

ΓΡΑΦΙΚΑ 86% ΗΧΟΣ 78% GAMEPLAY 80% ΓΕΝΙΚΑ 81%

ΕΙΔΟΣ	
BEAT'EM UP	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
SEGA	MEGA DRIVE

VR TROOPERS

Η υπόθεση του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι αλήθεια ότι δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Προσέξτε: Ο κακός Grimlord έριξε τους VR Troopers μας μέσα σε ένα virtual reality βιντεοπαιχνίδι (εξ ου και το



"VR" στον τίτλο). Τώρα οι τρεις ήρωές μας, οι Kaitlin Star, Ryan Steel και JB Reese, πρέπει να προσπαθήσουν να ανοίξουν δρόμο διαφυγής με τον τρόπο που ξέρουν καλύτερα: παλεύοντας! Το χειρότερο είναι πως και το ίδιο το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κάτι το εξαιρετικό.

Κατά βάση πρόκειται για ένα beat'em up, στο οποίο μπορείτε να παίξετε είτε με συνεχόμενη υπόθεση (Story Game) είτε σαν να επρόκειτο για καθαρό παιχνίδι "ξύλου" με αντίπαλο ή κάποιο φίλο σας (τρόπος του λέγειν δηλαδή, γιατί με τόσο ξύλο...) ή το μηχάνημα. Οι ήρωες θυμίζουν σε εμφάνιση τους Power Rangers, λίγο πιο επικίνδυνοι όμως, ενώ τα γραφικά του παιχνιδιού, χωρίς να είναι άσχημα, απέχουν πολύ από το να χαρακτηριστούν εξαιρετικά ειδικά στον τομέα των sprites. Τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα σε ό,τι αφορά τα ψευδοτρισδιάστατα background γραφικά. Οσο για τον ήχο, χωρίς να είναι ενοχλητικός δεν πρόκειται να σας γοητεύσει.

Αν ο ήχος και τα γραφικά φτάνουν τουλάχιστον σε κάποιο ικανοποιητικό επίπεδο, το gameplay δεν φτάνει ούτε εκεί. Μολονότι οι οδηγίες του παιχνιδιού μιλάνε για περισσότερες από 50 κινήσεις, μάλλον δεν θα μπορέσετε να πραγματοποιήσετε ούτε τις μισές από αυτές. Και σαν να μην έφτανε αυτό, η αίσθηση του παιχνιδιού ως beat'em up είναι μάλλον κακή. Πολλές φορές θα ...φάτε τζάμπα ξύλο, καθώς δεν θα μπορείτε να καταλάβετε πώς είναι δυνατόν να βαράτε συνέχεια και να είστε εσείς οι χαμένοι! Ακόμη και αν στριμώξετε τον αντίπαλό σας στη γωνία, είναι αρκετά πιθανό να χάσετε! Ολα αυτά μάλλον δεν επιτρέπονται σε ένα παιχνίδι που θέλει να κερδίσει μια θέση ανάμεσα σε κλασικά παιχνίδια όπως το Street Fighter, για παράδειγμα, και έτσι μοιραία η σύγκριση



μειώνει κατά πολύ το VRT. Βέβαια, για να μην είμαστε εντελώς αρνητικοί, το παιχνίδι διαθέτει ορισμένα καλά στοιχεία όπως τη δυνατότητα επιλογής τρόπου παιχνιδιού που περιγράψαμε στην αρχή, το κράτημα αρχείου



για κάθε παίκτη στο διπλό παιχνίδι, καθώς και κάποια ενδιαφέροντα bonus επίπεδα. Δυστυχώς όμως, η βάση για την αξιολόγηση κάθε παιχνιδιού είναι το κατά πόσο ικανοποιεί τον παίκτη, προσφέροντάς του τη διασκέδαση που ζητάει. Και στο VR Troopers μάλλον θα δυσκολευτείτε λιγάκι να διασκεδάσετε πραγματικά, ειδικά σε σύγκριση με άλλα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν. Ανακεφαλαιώνοντας, το VR Troopers δεν είναι κακό παιχνίδι, απλώς δεν διαθέτει αυτό το "κάτι" που χρειάζεται για να ξεχωρίσει μέσα από τις δεκάδες άλλων παιχνιδιών beat'em up που έχουν κατακλύσει την αγορά. Πάντως, αν έχετε την υπομονή και το κουράγιο να ξεπεράσετε το κακό gameplay, ίσως το βρείτε ενδιαφέρον. Καλού κακού, δείτε το προτού το αγοράσετε.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα TELECLUB.

Στέφανος Παπιλίδης

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
70%	68%	59%	67%

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

PIXEL   PIXEL & SONY



Η κλήρωση του διαγωνισμού **PIXEL & SONY Playstation** ανέδειξε ως 1ο νικητή ένα ακριτικό σχολείο. Οι μαθητές του δημοτικού σχολείου Σαπών Ροδόπης/Τμήμα Η/Υ είναι οι μεγάλοι τυχεροί.
Η **SONY HELLAS** και το **PIXEL** εύχονται στους τυχερούς μαθητές αλλά και σε όλους τους νικητές και τους συμμετάσχοντες να προοδεύουν στα μαθήματά τους, να είναι πάντοτε τυχεροί και... να διασκεδάζουν με το PLAYSTATION.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΚΛΗΡΩΘΗΚΑΝ ΕΙΝΑΙ:

1os ΝΙΚΗΤΗΣ: 46 ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΣΑΠΩΝ ΡΟΔΟΠΗΣ ΤΜΗΜΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ, Σάπες, Ροδόπη 693 00

ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΩΡΟ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ένα Sony Playstation + Demo disk

2ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΝΙΚΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Μ. Ασίας 32, Ανω Γλυφάδα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD Game Playstation: Loader
3ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΟΥΧΛΙΑΝΙΤΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Αγ. Βλασίου 31, Ξάνθη
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD Game Playstation: Battle Arena Toshinden
4ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΑΤΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ, 25ης Μαρτίου 36, Πέραμα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD Game Playstation: Ridge Racer
5ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΛΑΤΟΣ ΛΑΜΠΡΟΣ, Ιαλυσού 8, Ανάληψη-Ρόδος
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD Game Playstation: Espn Extreme Games
6ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΡΓΑΡΗΣ ΝΙΚΟΣ, Χ. Τρικούπη 73, Κορυδαλλός
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD Game Playstation: Mortal Kombat 3
7ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΝΤΟΥΒΑΡΤΖΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Νεράιδα Κοζάνης
8ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΜΟΥΖΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Αστυπάλαιας 6, Αθήνα
9ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΛΑΣΚΑΡΑΤΟΣ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ, Ιωνίας 17, Ν. Σμύρνη
10ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΩΣΤΑΣ ΑΛΕΚΟΣ, Γιάνναρη 23, Θεσ/νίκη
11ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΖΟΡΚΑΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Καβείρων 31, Θεσ/νίκη
12ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΛΑΜΟΥΔΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Ιωάννου Δομπόλη 14, Θεσ/νίκη
13ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΣΟΥΜΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Δ. Φαληρέως 43, Πειραιάς
14ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΕΡΝΑΡΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Ηλίου 3, Ν. Ηράκλειο
15ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Πόρτες Αχαΐας, Αχαΐα
16ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΝΔΡΙΩΤΗΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ, Ανάκους 76, Ν. Φιλαδέλφεια
17ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΨΥΧΟΓΙΟΣ ΑΛΚΗΣ, Αρεως 65, Βούλα
18ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, Παπαδιαμάντη 6, Αλιμος
19ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΡΟΒΙΘΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Αγ. Χριστοφόρου 1, Αγρίνιο
20ή ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΒΑΡΒΑΡΗΓΟΥ ΜΑΡΚΕΛΛΑ, Νεωσοίκων 66, Πειραιάς
21ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΗΣ, Εδέσσης 9, Βέροια



Ο 7ος έως και ο 21ος νικητής ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ + ΜΙΑ ΚΟΥΠΑ PLAYSTATION.

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία της SONY HELLAS ΑΕΕ μέχρι και την 1/5/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την 1/5/96, θα το παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών που έχει ήδη κληρωθεί.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ ΣΑΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΗ SONY HELLAS AEE (Ρήγα Φεραίου 44-46 & Μεσογείων 253-255, Ν. Ψυχικό), τηλ.: (01) 6877701.

ΟΙ 21 ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΚΛΗΡΩΘΗΚΑΝ ΕΙΝΑΙ:

1η: ΠΑΠΑΘΕΟΔΩΡΑΚΗ ΜΑΡΙΑ, Κρητηνία Ρόδου, Ρόδος
2ος: ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Στρατωνίου 12, Θεσ/νίκη
3ος: ΚΑΡΒΟΥΝΙΑΡΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, Φιλιππουπόλεως 24, Θεσ/νίκη
4ος: ΚΟΤΑΜΠΙΤΣΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Μιαούλη 22, Βέροια
5ος: ΔΑΜΟΡΑΚΗΣ ΛΟΥΚΙΑΝΟΣ, Αγ. Σοφίας 117, Αθήνα
6ος: ΘΕΟΧΑΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Αχαρνών 13, Πειραιάς
7ος: ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Αλ. Παναγούλη 14, Ελληνικό
8ος: ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ ΝΙΚΟΣ, Διονύσου 112, Μαρούσι
9ος: ΠΑΓΩΜΕΝΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Λουντέμη 10, Ν. Ερυθραία
10ος: ΣΤΕΛΛΑΣ ΑΛΕΞΗΣ, Χαράς 4, Χαλάνδρι
11ος: ΑΥΓΟΥΛΑΣ ΗΛΙΑΣ, Καρδάμενα, Κως
12ος: ΜΥΡΙΟΥΝΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Πάλμας Μαγιόρκας, Ρόδος
13ος: ΜΙΣΙΟΣ ΑΙΜΙΛΙΟΣ, Ορφέως 5, Λάρισα
14ος: ΣΚΑΦΑΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, 26ης, Θεσ/νίκη
15ος: ΛΙΑΚΟΣ ΕΥΘΥΜΙΟΣ, Ε. Διάφα 6, Κοζάνη
16ος: ΓΕΡΟΓΙΑΝΝΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ, Λευκίππου 29-31, Αθήνα
17ος: ΒΑΡΑΜΠΟΥΤΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Ευβοίας 28, Αθήνα
18ος: ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΜΑΝΩΛΗΣ, Αθ. Γρηγοριάδη 6, Κυπαρισσία
19ος: ΓΚΡΟΖΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ, Αλκιβιάδου 34, Γλυφάδα
20ός: ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΜΙΧΑΗΛ, Χαλκηδόνος 2, Ηράκλειο Κρήτης
21ος: ΜΑΓΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ: Σιγανέου 41, Αθήνα

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	BETHESDA SOFTWORKS
	PC

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

Τα Terminator 1 και 2 έχουν καταγραφεί ως δύο από τις πιο δημοφιλείς ταινίες των τελευταίων χρόνων. Μάλιστα, για πολλούς είναι και μία από τις λίγες φορές που το δεύτερο μέρος μίας ταινίας είναι καλύτερο από το πρώτο. Ανεξάρτητα, πάντως, με το αν συμφωνείτε ή όχι με αυτή την εκτίμηση, γεγονός είναι ότι και τα δύο μέρη αποτελούν σημείο αναφοράς στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

Το σενάριο της πρώτης ήταν πολύ πρωτότυπο ως σύλληψη για εκείνη την εποχή και κατά κάποιον τρόπο αποτέλεσε και αποτελεί μία απαισιόδοξη άποψη για το πώς μπορεί να είναι ο αυριανός κόσμος, ο οποίος θα στηρίζεται αποκλειστικά στην τεχνολογία. Η δεύτερη ταινία, από την πλευρά της, ήταν μία καθαρή, δυνατή περιπέτεια, χωρίς φιλοσοφικές αναζητήσεις, η οποία τράβηξε τον κόσμο, κυρίως λόγω των καταπληκτικών εφέ που διέθετε, ειδικά όσα είχαν γίνει με υπολογιστές. Αλήθεια, ποιος δεν θυμάται τις φοβερές σκηνές morphing;



Αρκετά είναι τα παιχνίδια που έχουν σημείο αναφοράς τους το Terminator και τα οποία έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς και συνεχίζουν να κυκλοφορούν για όλες τις πλατφόρμες. Ετσι, η σχετικά άγνωστη Bethesda Softworks αποφάσισε και αυτή με τη σειρά της να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι που βασίζεται στο Terminator, με τον τίτλο The Terminator Future Shock.

Το παιχνίδι έρχεται σε 1 CD και είναι ένα κλασικό shoot'em up πρώτου προσώπου (όπως δηλαδή το Doom). Βρισκόμαστε στο Los Angeles, το έτος 2015, και οι υπολογιστές έχουν αναλάβει τη διακυβέρνηση της Αμερικής. Οι άνθρωποι έχουν γίνει σκλάβοι των μηχανών και εκτελούν τις οδηγίες τους. Εσύ (δηλαδή ο ήρωας) καταφέρνεις να αποδράσεις από ένα στρατόπεδο συγκέντρωσης και ενώνεσαι με το αντιστασιακό κίνημα, το οποίο έχει δημιουργηθεί με σκοπό να εξολοθρεύσει το αρχηγείο των υπολογιστών και να αναλάβει τη διακυβέρνηση της χώρας. Στόχος σου είναι να περάσεις μέσα από όλες τις πίστες του παιχνιδιού, να εξολοθρεύσεις όσα περισσότερα ρομπότ γίνεται και, βέβαια, να καταστρέψεις τον κεντρικό υπολογιστή που ελέγχει τα πάντα. Στο δρόμο σου θα βρίσκεις διάσπαρτα διάφορα αντικείμενα, όπως δυνατότερα όπλα, χειροβομβίδες, ειδικές στολές, φάρμακα και διάφορα άλλα αντικείμενα, τα οποία θα σε βοηθήσουν στην αποστολή σου. Το Terminator Future Shock μπορεί να χαρακτηριστεί μέτριο παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει διότι τα γραφικά είναι πολύ μέτρια, λιτά σχεδιασμένα και χωρίς λεπτομέρεια. Τα χρώματα είναι μουντά και σκούρα (αν και αυτό προσθέτει στο όλο κλίμα), ενώ τα αντίπαλα ρομπότ είναι μάλλον κακοσχεδιασμένα. Ακόμα, στο δρόμο σας δεν μπορείτε να διαλύετε ό,τι βρίσκετε μπροστά σας (αυτοκίνητα, τζάμια και άλλα), παρά μόνο τους αντιπάλους, ενώ σας επιτρέπεται να μπαίνετε σε διάφορα κτίρια και σε δωμάτια και να βλέπετε τι υπάρχει εκεί μέσα. Επιπλέον, τα γραφικά που υπάρχουν ανάμεσα στις αποστολές θυμίζουν παιχνίδια παλαιότερων εποχών, ενώ και ο ήχος είναι μέτριος, χωρίς ομιλία ή ιδιαίτερα καλά εφέ (το πιο εντυπωσιακό είναι το μουσικό κομμάτι που ακούγεται και στην κινηματογραφική ταινία). Επίσης, αρκετά δύσκολη είναι και η στόχευση, αφού δεν γίνεται αυτόματα, αλλά χρειάζεται να κινείτε το στόχαστρο που υπάρχει στην οθόνη και να το τοποθετείτε πάνω στους αντιπάλους, οι οποίοι όμως έχουν την κακή συνήθεια να κινούνται συνεχώς και ταυτόχρονα να σας πυροβολούν, με αποτέλεσμα να μην προλαβαίνετε να αντιδράσετε. Αυτό κάνει το παιχνίδι ιδιαίτερα δύσκολο και απογοητεύει τον παίκτη μετά από λίγο. Εξάλλου, απαράδεκτος είναι και ο χάρτης, στον οποίο βλέπετε πού βρίσκεστε. Πρόκειται για έναν τρισδιάστατο χάρτη, ο οποίος απεικονίζει οτιδήποτε βρίσκεται στη γύρω περιοχή. Καλή σκέψη, αλλά στην πράξη σε μπερδεύει πολύ. Τέλος, μπορείτε να σώσετε το σημείο στο οποίο βρίσκεστε, ενώ πρωτότυπο είναι το γεγονός ότι σε μερικές αποστολές θα πρέπει να οδηγήσετε ή να πετάξετε με διάφορα οχήματα.

Los Angeles, 1995



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
75%	78%	77%	74%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
PLAYSTATION

DEFCON 5

Η εταιρία Psygnosis πρόσφατα πρόσθεσε ένα ακόμα παιχνίδι στη συλλογή των παιχνιδιών του Playstation, ονόματι DefCon 5. Η πρώτη εντύπωση από το παιχνίδι μάς έκανε να πιστέψουμε ότι πρόκειται για ένα ακόμα Doom like game. Ομως, όσο το παιχνίδι εξελισσόταν, η πρώτη εντύπωση υποχωρούσε, αφού απαιτούσε από το χειριστή όχι μόνο καλά αντανακλαστικά άλλα και στρατηγική (στην πραγματικότητα το DefCon 5 είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με πολλά δανεικά στοιχεία από Doom like games).





Οπως όλα τα παιχνίδια που προορίζονται για την παιχνιδομηχανή της Sony, έτσι και αυτό διαθέτει μία αρκετά εντυπωσιακή εισαγωγή, η οποία όμως δεν μας παρέχει την παραμικρή πληροφορία για το τι πρόκειται να αντιμετωπίσουμε στη συνέχεια.

Το σενάριο σας μεταφέρει αρκετά βαθιά στο μέλλον και συγκεκριμένα στον 24ο αιώνα. Εσείς υποδύεστε έναν Cyberneer (δηλαδή, έναν εθελοντή μηχανικό του διαστήματος), ο οποίος έχει αναλάβει να εγκαταστήσει το απαραίτητο αμυντικό λογισμικό σε έναν - υποτίθεται - έρημο πλανήτη, προκειμένου να ενισχυθεί η άμυνά του έναντι τυχόν εισβολής εξωγήινων δυνάμεων. Ο πλανήτης επί του οποίου καλείστε να εγκαταστήσετε το αμυντικό λογισμικό φέρει το κωδικό όνομα MRP-6F.

Ο MRP-6F ελέγχεται από την εταιρία Tyron, στην οποία ανήκετε και συγκεκριμένα στο τμήμα που ειδικεύεται στην αμυντική προστασία τέτοιου είδους πλανητών.

Οταν φτάνετε στο πλανήτη δεν γνωρίζετε τίποτα. Η πρώτη πληροφορία που παίρνετε έρχεται από τα μεγάφωνα που υπάρχουν στους διαδρόμους.

Πρέπει να κατευθυνθείτε αμέσως προς στο brie-fing room προκειμένου να ενημερωθείτε. Το πρώτο στοιχείο που σας δίνεται σας διαφωτίζει για λίγο, όμως σύντομα θα ανακαλύψετε ότι αυτή μόνο η πληροφορία δεν αρκεί για να καταλάβετε τι συμβαίνει, αφού τα δωμάτια και οι διάδρομοι που θα συναντήσετε είναι άφθονοι. Το δεύτερο στοιχείο μπορείτε να το λάβετε από τα τερματικά που βρίσκονται σε διάφορα σημεία των διαδρόμων. Το σίγουρο είναι, πάντως, ότι θα χρειαστεί να κάνετε αρκετά χιλιόμετρα μέχρι να κατορθώσετε να φτάσετε με τα απαραίτητα αντικείμενα στο briefing room.

Στη συνέχεια θα πρέπει να εγκαταστήσετε το απαραίτητο λογισμικό και να ρυθμίσετε τον οπλισμό της διαστημικής βάσης, ενώ παράλληλα θα δεχτείτε και μία εξωγήινη εισβολή που θα σας καθυστερήσει αρκετά μέχρι να καταφέρετε να εγκαταστήσετε τα πάντα. Εκτός από τους δαιδαλώδεις διαδρόμους και τα εχθρικά ρομπότ, έχετε αντίπαλό σας και το χρόνο: τα πάντα θα πρέπει να έχουν τελειώσει σε λιγότερο από 48 ώρες, γιατί πρόκειται να έρθει το σκάφος της εταιρίας που θα σας μεταφέρει πίσω στη Γη και μέχρι τότε πρέπει να έχετε τελειώσει. Διαφορετικά, τα αφεντικά σας στη Γη δεν θα ικανοποιηθούν καθόλου με τη μη εκπλήρωση της αποστολής σας.



Το παιχνίδι, όπως προαναφέραμε, έχει αρκετά στοιχεία από Doom like παιχνίδια όπως τα γραφικά ή ο τρόπος που κινείστε και αντιμετωπίζετε τους εχθρούς σας. Στην ουσία, όμως, τα δανεικά στοιχεία είναι μόνο αυτά, γιατί το πολύπλοκο σενάριο κάνει το παιχνίδι να διαφέρει πολύ από ένα απλό shoot'em up και επιπλέον του προσδίδει το χαρακτήρα παιχνιδιού στρατηγικής - για τους πολύ απαιτητικούς παίκτες. Τα γραφικά, αν και σκοτεινά, είναι αρκετά καλά, το αυτό και η μουσική του. Ενα σημείο που πρέπει να προσέξετε κατά την αγορά του είναι ότι απαιτεί memory card, ειδάλλως δεν μπορείτε να σώσετε το σημείο στο οποίο έχετε φτάσει.

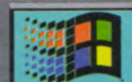
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα SONY HELLAS.

του Μιχάλη Ατάλιαλη

ΓΡΑΦΙΚΑ 92% ΗΧΟΣ 88% GAMEPLAY 89% ΓΕΝΙΚΑ 90%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: BOARD GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: WESTWOOD/VIRGIN



PC

MONOPOLY



Η Monopoly πρωτοπαρουσιάστηκε στον κόσμο το 1934 από τον Charles B. Darrow. Ο κύριος αυτός ήταν άνεργος εκείνη την εποχή (εξαιτίας του μεγάλου οικονομικού κραχ του 1929) και έτσι δημιούργησε τη Monopoly για να περνάει την ώρα του και να ξεχνιέται από τα προβλήματά του. (Και άλλοι έχουν προβλήματα, όμως δεν έχουμε γνωρίσει κάποιον που να τα λύνει φτιάχνοντας επιτραπέζια παιχνίδια.) Το παιχνίδι σύντομα έγινε πολύ δημοφιλές ανάμεσα σε φίλους και γείτονες και ο Charles Darrow άρχισε να φτιάχνει και να πουλάει κουτιά, μέσα στα οποία υπήρχαν όλα τα απαιτούμενα "εξαρτήματα" για να μπορεί να παίξει κάποιος Monopoly. Κάπως έτσι ξεκίνησε η πορεία ενός από τα περισσότερο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια.





Το παιχνίδι όμως δεν έχει απλώς μεταφερθεί σε υπολογιστή, αλλά έχει αναβαθμιστεί πάρα πολύ. Στην αρχή, μας ξένισε το γεγονός ότι ένα τέτοιο παιχνίδι ήρθε σε CD-ROM, μόλις είδαμε όμως τα πολύ καλά animations που διαθέτει η ηλεκτρονική Monopoly, καταλάβαμε γιατί χρησιμοποιήθηκε CD. Ετσι, κάθε φορά που κάνετε μία κίνηση, δεν βλέπετε μόνο τα πιόνια να κινούνται πάνω στο χάρτη, αλλά ταυτόχρονα - με εκπληκτικά καλοσχεδιασμένα animations - βλέπετε την κίνηση αυτή να γίνεται και τρισδιάστατα. Το πιόνι που έχετε διαλέξει κινείται επάνω σε έναν τρισδιάστατο χάρτη και ανάλογα με το τι πιόνι είναι (άλογο, κανόνι, αυτοκίνητο) κάνει και τις αντίστοιχες κινήσεις. Επιπλέον, μόλις πάτε πάνω από μία περιοχή, θα δείτε ένα animation να δείχνει την περιοχή εκείνη (για παράδειγμα, όταν πάτε στο σιδηροδρομικό σταθμό, θα δείτε ένα τρένο να φεύγει από το σταθμό σφυρίζοντας).

Ακόμα, τα ζάρια, τα οποία ρίχνει βέβαια ο υπολογιστής, τα βλέπετε και αυτά να κινούνται τρισδιάστατα, ενώ όταν κερδίζετε χρήματα, βλέπετε να πέφτουν λεφτά από ψηλά και το πιονάκι σας να πηδάει σαν τρελό από τη χαρά του.





Επίσης πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στον τομέα του ήχου. Υπάρχουν 18 πολύ καλά midi κομμάτια και εφόσον διαθέτετε την κατάλληλη κάρτα, θα μπορείτε να τα ακούτε καθ" όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ αλλά και οι μουσικές συνθέσεις είναι πολύ εντυπωσιακά και καλύπτουν μία ευρεία γκάμα από rock-'n'roll μέχρι jazz (όχι, ελαφρολαϊκά δεν έχει).

Στην ηλεκτρονική Monopoly μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα 6 παίκτες. Αυτοί μπορεί να είναι φίλοι σας ή και ο υπολογιστής (υπάρχουν 10 παίκτες, από τους οποίους μπορείτε να διαλέξετε όσους και όποιους θέλετε, αλλά και αν ακόμα δεν καλύπτεστε, μπορείτε να δημιουργήσετε παίκτες, οι οποίοι να διαθέτουν τα χαρακτηριστικά που εσείς επιθυμείτε). Επιπλέον, σημαντική είναι και η δυνατότητα που έχει το παιχνίδι για σύνδεση με το Internet. Ετσι, εφόσον έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο, μπορείτε να παίξετε Monopoly με ένα φίλο σας που βρίσκεται στην άλλη άκρη του κόσμου, ενώ να μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι που παίζετε, ώστε να το συνεχίσετε κάποια άλλη φορά.

Οσον αφορά στους κανόνες, αυτοί είναι οι γνωστοί που ισχύουν και στην επιτραπέζια Monopoly, αν και έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε όσους κανονισμούς θέλετε, συνεπώς να κάνετε το παιχνίδι πιο απλό ή πιο δύσκολο. Τέλος, το παιχνίδι τρέχει μέσα από τα Windows (3.x ή 95), δουλεύει με mouse και χρειάζεται τουλάχιστον 486DX/33 MHz και 8 MB RAM για να τρέξει.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
84%	90%	86%	85%

ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ CD!





Microsoft Windows 95

ΤΙΜΗ 8.000 δρχ.

Γνωρίστε το Σύνταγμα της Ελλάδας μέσα από μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext.

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- Αναλυτική multimedia παρουσίαση της συνταγματικής ιστορίας της χώρας από την απελευθέρωση έως σήμερα.
- Το πλήρες κείμενο, στην καθαρεύουσα και τη δημοτική.
- Βιβλιογραφία και ευέλικτο ευρετήριο άρθρων και νομικών όρων.
- Παιχνίδι γνώσεων με εικόνα, ήχο και video αναφορικά με την ιστορία του Συντάγματος της Ελλάδας.

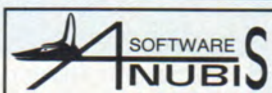
Η εφαρμογή είναι εύχρηστη, λειτουργική και προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις του σύγχρονου χρήστη, με πλήρη υποστήριξη όλων των ελληνικών γραμματοσειρών και των νέων χαρακτηριστικών των Windows 95 (Autoplay).

ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ:

- Γρήγορη αναζήτηση λέξεων σε όλο το κείμενο του Συντάγματος.
- Εκτεταμένη χρήση hypertext, με επεξηγήσεις και παραπομπές.
- Επεξεργασία και εξαγωγή του συνταγματικού κειμένου σε άλλα έγγραφα και εκτύπωσή του (όλου ή μεμονωμένων άρθρων).

Διατίθεται και Disk version ΤΙΜΗ 5.000 δρχ.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EXODUS A.E.



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Παρακαλώ στείλτε μου το πρόγραμμα: ❑ ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ -CD VERSION
❑ ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ -DISK VERSION
ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....
Α.Φ.Μ. .... Δ.Ο.Υ. ....

Απέστειλα ταχ. επιταγή
No..............................(προς Compupress A.E.,
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα.
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:
VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑
Αριθμός κάρτας ....
Ημ/νία Λήξεως ....
Υπογραφή ....
Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

CYBERMAGE



Όπως είχαμε επισημάνει και τον προηγούμενο μήνα, με αφορμή την κριτική του TekWar, τα παιχνίδια τύπου Doom είναι στις μέρες μας πολύ δημοφιλή. Μάλιστα, είχαμε γράψει τότε ότι πολλά ακόμα Doom clones αναμένεται να εμφανιστούν στην αγορά. Από ό,τι φαίνεται, δεν διαψευστήκαμε, καθώς αυτόν το μήνα πήραμε στα χέρια μας ακόμα ένα τέτοιο. Το όνομα αυτού, Cybermage: Darklight Awakening, και κατασκευαστής η - πολύ γνωστή μας από το Wing Commander - Origin.

Βρισκόμαστε στο έτος 2044. Στη Γη έχει ξεσπάσει πόλεμος μεταξύ των πολυεθνικών εταιριών, για τον έλεγχο των ελάχιστων πλουτοπαραγωγικών πηγών. Εσύ μπλέκεσαι στην όλη υπόθεση, όταν βοηθάς το αιχμάλωτο αφεντικό μίας πολυεθνικής να αποδράσει. (Τώρα, γιατί το κάνεις αυτό; Θα σε γελάσουμε.) Ως δείγμα της ευγνωμοσύνης του, εκείνος σου δωρίζει ένα μυστηριώδες διαμάντι με το όνομα Darklight, το οποίο και σου προσδίδει υπερφυσικές ιδιότητες. Αυτό όμως έχει ως αποτέλεσμα να αρχίσουν να σε κυνηγάνε εκατοντάδες άτομα, τα οποία θέλουν να πάρουν το διαμάντι από σένα. Εσύ πρέπει να γλιτώσεις από τη μανία όλων αυτών και στο τέλος να αντιμετωπίσεις το μοναδικό άλλο άτομο που διαθέτει ένα τέτοιο διαμάντι. Η ιστορία είναι πράγματι λίγο περίεργη (χρειαστήκαμε πολλή ώρα για να καταλάβουμε τι γίνεται), αλλά αυτό βέβαια σε τέτοια παιχνίδια δεν έχει και πολλή σημασία. Αυτό που έχει μεγάλη σημασία είναι τα γραφικά και, γενικότερα, η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το Cybermage στις δύο αυτές κατηγορίες παίρνει άριστα.





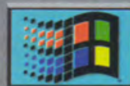
Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά. Είναι καλοσχεδιασμένα και διαθέτουν εντυπωσιακούς χρωματικούς συνδυασμούς. Το παιχνίδι παίζεται τόσο σε υψηλή ανάλυση (640x480) όσο και σε χαμηλή (320x240). Ασφαλώς, στην υψηλή ανάλυση τα γραφικά είναι καταπληκτικά και χαίρεσαι απλώς και μόνο να τα βλέπεις. Όμως, για να τα δείτε, χρειάζεστε πολύ δυνατό μηχάνημα (Pentium 100 και άνω, 16 MB RAM), αν και πάλι δύσκολα θα μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι σε full screen (για full screen, χρειάζεστε τουλάχιστον Pentium 133). Αυτό που πράγματι μας εντυπωσίασε, όμως, είναι το πόσο καταπληκτικά είναι τα γραφικά στη χαμηλή ανάλυση (χρειάζονται 8 MB RAM, καθώς το παιχνίδι δεν τρέχει με λιγότερα). Μάλιστα, συχνά παρασυρόμασταν και νομίζαμε ότι παίζαμε το παιχνίδι σε υψηλή ανάλυση. Είναι από τις λίγες φορές που έχουμε δει σε Doom clone τόσο καλά γραφικά στη χαμηλή ανάλυση. Επιπλέον, εδώ το παιχνίδι παίζει και σε full screen, κάτι που το κάνει πολύ πιο ατμοσφαιρικό.





Σε ό,τι αφορά πάντως την ατμόσφαιρα, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε στην πολύ καλή μουσική. Εάν διαθέτετε καλή κάρτα ήχου, θα εκπλαγείτε από την ποιότητα και τη σύνθεση της μουσικής. Μάλιστα, ανάλογα με το χώρο στον οποίο βρίσκεστε, η μουσική αλλάζει τόνο,

ΕΙΔΟΣ
SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ORIGIN



PC







γίνεται πιο γρήγορη, πιο αγχωτική ή πιο εύθυμη, όταν βρίσκεστε σε δωμάτια με bonuses και πολεμοφόδια. Πολύ καλοί είναι και οι sampled ήχοι ομιλίας, αλλά και τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ.

Το πιο πρωτότυπο σημείο του παιχνιδιού είναι ωστόσο το ότι δεν είναι ανάγκη να πηγαίνετε συνέχεια με τα πόδια. Σε διάφορα σημεία, υπάρχουν τανκς και μικρά αεροπλανάκια, τα οποία μπορείτε να οδηγήσετε. Οταν μπείτε σε ένα από αυτά τα δύο, το παιχνίδι συνεχίζει να είναι πρώτου προσώπου, με τη διαφορά όμως ότι εσείς βλέπετε μέσα από το τανκ ή το αεροπλάνο. Επιπλέον, μπορείτε να μονομαχήσετε με τους αντιπάλους σας, χρησιμοποιώντας τα όπλα που διαθέτουν τα δύο αυτά οχήματα, αλλά μην ξεχνάτε ότι αεροπλάνα και τανκς διαθέτουν και εκείνοι. Το παιχνίδι διαθέτει ακόμα αρκετά μεγάλη ποικιλία όπλων, αλλά οι βολές τους είναι περιορισμένες και τείνουν να τελειώνουν σχετικά γρήγορα. Σε αντίθεση όμως με το Tek-War, στο Cybermage δεν χρειάζεται να σημαδέψετε ακριβώς επάνω στον αντίπαλο που θέλετε να σκοτώσετε. Αρκεί να είναι η βολή του όπλου κάπως κοντά στον αντίπαλο και τότε το παιχνίδι στοχεύει αυτόματα.



Αυτό που κάπως θα σας ξενίσει στην αρχή είναι η διάταξη των κουμπιών στο πληκτρολόγιο (το πρόγραμμα παίζεται και με mouse ή με joystick). Είναι λίγο διαφορετική από αυτήν που έχουμε συνηθίσει, χωρίς όμως αυτό να αποτελεί πρόβλημα. Οσον αφορά στις κινήσεις του χαρακτήρα, εκτός από τις συνηθισμένες κινήσεις, μπορεί επίσης να κουνήσει το κεφάλι του πάνω-κάτω. Βέβαια, στο παιχνίδι δεν φτάνει να κινείστε αριστερά-δεξιά και να πυροβολείτε όποιον βρίσκεται μπροστά σας. Χρειάζεται να παίρνετε διάφορα αντικείμενα, τα οποία στη συνέχεια πρέπει να τοποθετείτε στα κατάλληλα μέρη. Τέλος, να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι έχει αναπτυχθεί από τον D.W. Bradley, ο οποίος ειδικεύεται στη δημιουργία RPG παιχνιδιών, καθώς και ότι στο κουτί περιλαμβάνονται ένα CD και ένα πολύ καλό ελληνικό manual - συγχαρητήρια στους υπευθύνους για αυτήν τους την προσπάθεια.

Συμπερασματικά, το Cybermage είναι πολύ καλό και ανεπιφύλακτα θα το προτείναμε σε όσους ψάχνουν για ένα καλό Doom clone.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του Κωνσταντίνου Μαδιά





ΓΡΑΦΙΚΑ 94% ΗΧΟΣ 92% GAMEPLAY 94% ΓΕΝΙΚΑ 94%

FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of THE MONSTER



Για τον κύριο Frankenstein δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά. Είναι ιδιαίτερα γνωστός χαρακτήρας και έχει αποτελέσει σημείο αναφοράς στην ιστορία της λογοτεχνίας τρόμου. Πάρα πολλά έργα έχουν γυριστεί με θέμα τον Frankenstein, ενώ και αρκετά παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει σε διάφορες πλατφόρμες. Η τελευταία επαφή που είχαμε με κάποια "ενσάρκωση" του Frankenstein ήταν πέρσι, όταν είχε προβληθεί στις ελληνικές κινηματογραφικές αίθουσες η ταινία "Mary Shelley's Frankenstein", με πρωταγωνιστές τον Κένεθ Μπράνα στο ρόλο του τρελού επιστήμονα/δημιουργού και το Ρόμπερτ Ντε Νίρο στο ρόλο του τέρατος. Σε αντίθεση με όσα μερικοί μπορεί να νομίζουν, Frankenstein δεν ονομαζόταν το τέρας, αλλά ο δημιουργός του. Μάλιστα, ο Dr Frankenstein δεν έδωσε ποτέ όνομα στο δημιούργημά του, σύμφωνα πάντα με το μυθιστόρημα.

Το παιχνίδι, με το πλήρες όνομα "Frankenstein, through the eyes of the monster", στο οποίο θα αναφερθούμε στο άρθρο αυτό, δεν έχει καμία σχέση με την προαναφερόμενη ταινία. Απλώς, ακολουθεί και αυτό με τη σειρά του την πλοκή του βιβλίου που έγραψε η Mary Shelley το 1818. Να αναφέρουμε εδώ ότι η Shelley έγραψε το βιβλίο σε ηλικία μόλις 18 χρόνων. Πάντως, διάφορες φήμες κυκλοφορούν, σύμφωνα με τις οποίες υπήρξε πράγματι κάποιος επιστήμονας στη Γερμανία το 1814, ο οποίος ζούσε σε πύργο και προσπαθούσε, χρησιμοποιώντας διάφορα ανθρώπινα μέλη, να δημιουργήσει ανθρώπους.



Το παιχνίδι μάς εξέπληξε θετικά, προτού ακόμα το δούμε. Βλέπετε, μέσα στο κουτί - στα γραφεία μας ήρθε το special edition pack - υπάρχει και το βιβλίο της Mary Shelley στα αγγλικά, οπότε κάποιος μπορεί να διαβάσει και το μυθιστόρημα, αν ενδιαφέρεται.

Το παιχνίδι έρχεται σε 1 CD και τρέχει μέσα από τα Windows (3,1 ή 95), ανοίγοντας δικό του παράθυρο. Επισημαίνουμε ότι αν θέλουμε να τρέξουμε το πρόγραμμα σε full screen, θα πρέπει να θέσουμε την ανάλυση των Windows στα 640x480. Ακόμα, απαιτείται τουλάχιστον 486DX/33, καθώς και 4 MB RAM (Windows 3,1) ή 8 MB RAM (Windows 95). Οπως ενδεχομένως καταλάβατε από τον πλήρη τίτλο του παιχνιδιού, εσείς αναλαμβάνετε να καθοδηγήσετε το τέρας. Για την ακρίβεια, εσείς είστε το τέρας (ναι, σωστά διαβάσατε). Ετσι, βλέπετε τα πάντα σε πρώτο πρόσωπο. Αυτό σημαίνει ότι βλέπετε τι συμβαίνει στο χώρο, μέσα από τα μάτια του τέρατος. Η χρησιμοποίηση μίας τέτοιας προσέγγισης είναι κάτι που διαφοροποιεί το συγκεκριμένο adventure από άλλα της κατηγορίας του και το κάνει να θυμίζει πιο πολύ Doom παρά adventure. Παρ' όλα αυτά, παραμένει ένα γνήσιο adventure. Πρέπει να συγκεντρώσετε τα κατάλληλα αντικείμενα, τα οποία θα τοποθετήσετε στα κατάλληλα μέρη, πρέπει να ανακαλύψετε μυστικά περάσματα και να κάνετε και εσείς διάφορα πειράματα, χρησιμοποιώντας τον κατάλληλο εξοπλισμό, ενώ - πάνω από όλα - πρέπει να ανακαλύψετε ποιος είστε, πώς βρεθήκατε εκεί και τι ακριβώς κάνει ο Dr Frankenstein. Μάλιστα, εδώ υπάρχει άλλη μία πρωτοτυπία.



Σε αντίθεση με άλλα adventures, λοιπόν, σε αυτό δεν μπορείτε να κουβαλάτε όσα αντικείμενα θέλετε. Αντιθέτως, περιορίζεστε να κρατάτε μόνον ένα αντικείμενο κάθε φορά, οπότε πρέπει να είστε σίγουροι ότι αυτό που κρατάτε θα σας είναι χρήσιμο. Βέβαια, κάποιες φορές θα σας επιτραπεί να κουβαλήσετε παραπάνω από ένα αντικείμενα (αρκεί να βρείτε μία τσάντα και να τα τοποθετείτε εκεί μέσα).

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ανακαλύψετε τι γίνεται, να βρείτε τρόπο να σαμποτάρετε και να αποκαλύψετε τα σχέδια του Dr Frankenstein και να δείξετε στον κόσμο ότι δεν είστε και τόσο τέρας όσο δείχνει η όψη σας. Είναι πράγματι δύσκολοι οι στόχοι σας, αλλά όχι και απραγματοποίητοι. Αντιθέτως, το παιχνίδι είναι βατό και προχωράει σχετικά





πάνω από ένα τέτοιο αντικείμενο, το χεράκι κλείνει την παλάμη του. Τη δυνατότητα αυτή την ενεργοποιείτε, αν θέλετε. Τα γραφικά του Frankenstein είναι πολύ προσεγμένα και καλοσχεδιασμένα. Είναι καθαρά, εύκολα, αρκεί να συνηθίσετε τον κάπως παράξενο τρόπο με τον οποίο μετακινείστε από σημείο σε σημείο. Χρησιμοποιώντας το mouse pointer, δίνετε εντολή για το πού θα κινηθείτε. Το mouse pointer έχει μεταμορφωθεί μέσα στο παιχνίδι σε χεράκι. Οταν κατευθύνετε το pointer στα 4 άκρα της οθόνης, το χεράκι δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία θα κινηθείτε, αν πατήσετε το κουμπί του ποντικιού. Αν πατήσετε το κουμπί, η οθόνη "σκρολάρει" και δείχνει ένα άλλο μέρος του χώρου. Οταν πρόκειται να κάνετε μία άλλη κίνηση, δηλαδή να πάρετε ένα αντικείμενο ή να ανοίξετε κάποια πόρτα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατευθύνετε το χεράκι πάνω από το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει και να πατήσετε μία φορά. Τέλος, το παιχνίδι σάς βοηθάει, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να βλέπετε ποιο από τα αντικείμενα, τα οποία εμφανίζονται στην οθόνη, μπορείτε να κουνήσετε ή να πιάσετε - όταν κατευθύνεστε





με ωραίους και σωστούς χρωματισμούς, αν και γενικότερα όλο το παιχνίδι είναι σχετικά σκοτεινό (το contrast μάλλον θα πρέπει να πιάσει τη μέγιστη τιμή του). Το παιχνίδι διαθέτει όμως και αληθινούς ηθοποιούς. Ο πιο σημαντικός, ο οποίος επίσης εμφανίζεται συνέχεια, είναι ο Dr Frankenstein, τον οποίο υποδύεται ο Jim Curry - έπαιξε πρόσφατα στην ταινία Congo. Η ποιότητα των video είναι πολύ καλή και προσθέτουν στο όλο κλίμα. (Τα video παίζουν ταυτόχρονα με τα γραφικά, "πατάνε" δηλαδή πάνω στα γραφικά, όπως στο Phantasmagoria.) Αν, βέβαια, δεν θέλετε να δείτε τα video, έχετε τη δυνατότητα να τα προσπεράσετε. Επίσης, εμφανίζονται σε μικρότερους ρόλους και άλλοι ηθοποιοί. (Σε λίγο καιρό, έτσι όπως πάμε, την κριτική των παιχνιδιών θα την κάνουν οι κριτικοί κινηματογράφου.) Το animation των διάφορων αντικειμένων είναι και αυτό πολύ καλής ποιότητας, ενώ ιδιαίτερα ατμοσφαιρική είναι η μουσική, η οποία, αν και δεν διαθέτει κάτι εξαιρετικό, μεταβάλλεται ανάλογα με το χώρο στον οποίο βρίσκεστε και δημιουργεί ένα κλειστοφοβικό αίσθημα. Σας δίνεται βέβαια η δυνατότητα να σώσετε το παιχνίδι σας σε όποιο σημείο θέλετε, ενώ το γεγονός ότι το πρόγραμμα τρέχει μέσα από τα παράθυρα του κ. Bill Gates σημαίνει ότι μπορείτε ταυτόχρονα να κάνετε και άλλα πράγματα. Τέλος, να τονίσουμε ότι παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι αντλεί συνεχώς πληροφορίες από το CD, δεν καθυστερεί σχεδόν καθόλου και έτσι καλύπτεστε πλήρως και με ένα CD-ROM διπλής ταχύτητας. Τελειώνοντας, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το Frankenstein είναι ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά, εύκολο χειρισμό και αρκετό ψάξιμο. Δεν είναι "θριλερίστικο", ούτε και διαθέτει ιδιαίτερα "ενήλικες" σκηνές βίας ή τρόμου, οπότε παίζεται άνετα και από μικρότερους. Δεν θα το τελειώσετε σε ένα απόγευμα, αλλά δεν θα σας πάρει και υπερβολικά πολύ χρόνο, μια και οι γρίφοι είναι αρκετά λογικοί.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
93%	85%	92%	92%

PLAY THE GAME

Είναι γεγονός ότι τα adventure games που κυκλοφορούν για την Amiga τον τελευταίο καιρό δεν είναι και πάρα πολλά. Ομως, σήμερα έχουμε τη χαρά να φιλοξενούμε στη στήλη τη λύση του πολύ καλού Flight of the Amazon Queen ευγενική προσφορά του αναγνώστη της στήλης Βαγγέλη Ζέρβα.

Το παιχνίδι ξεκινά με τον Joe κλειδωμένο στο δωμάτιο του ξενοδοχείου. Κάντε pick up sheets, pick up other sheet. Μετά use curtain cord και pick up wig. Στη συνέχεια use sheet on other sheet και use sheet rope on radiator. Τώρα use sheet rope with radiator και περνάτε στο υπόγειο.

Κάντε move ladder στη σκάλα και pick up comedy breasts καθώς και pick up crowbar. Τώρα ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά και πείτε στα bellboy τα 2, 1, 2, 3 και pick up key. Αν κάνετε walk to truck στο εξωτερικό του ξενοδοχείου θα ακολουθήσει διάλογος με τους μπράβους και θα επιστρέψετε στο αρχικό δωμάτιο χωρίς ρούχα!

The Flight of the AMAZON QUEEN

Α΄ ΜΕΡΟΣ

Αν κάνετε use crowbar on chest αυτό θα ανοίξει και κάντε look at chest. Οταν πάρετε την towel ξανακατεβείτε στο υπόγειο και κάντε use key στη δεξιά πόρτα. Τώρα walk to door και θα δείτε την Lola. Πείτε της 3, 1, 2 και αυτή θα μπει στο λουτρό (!). Τώρα κάντε give towel to Lola. Αυτή θα σας δώσει ένα φόρεμα για να μεταμφιεστείτε. Οταν βγείτε από το δωμάτιο κάντε use dress και θα μετατραπείτε σε μία κούκλα! Ανεβείτε πάλι τις σκάλες προς την αριστερή πόρτα και θα δείτε τη σκηνή που ο Doctor Ironstein μετατρέπει μία Αμαζόνα σε δεινοσαυρογυναίκα. Οταν τελειώσει θα βρεθείτε πάλι στην είσοδο όπου και θα κάνετε walk to truck. Οι μπράβοι θα σας αναγνωρίσουν μόνο όταν θα έχετε φύγει με τον Sparky και θα αρχίσει ένα κυνηγητό αυτοκινήτων. Ο Joe στην καρότσα του φορτηγού ψάχνει να βρει τρόπο να σταματήσει τους μπράβους. Κάντε use clothes (όχι απαραίτητα) και θα ντυθείτε με τα κανονικά σας ρούχα. Αν κάνετε pick up chicken και use chicken on Rico in car θα δείτε ότι αστοχήσατε. Κάντε τώρα pick up hay και pick up oil που βρίσκεται κάτω από τα άχυρα. Αν κάνετε τώρα use oil on Rico in car οι μπράβοι θα δοκιμάσουν μία έκπληξη.

Οταν φτάσετε στο αεροδρόμιο θα δείτε τον Anderson με την Faye. Στις ερωτήσεις απαντήστε ό,τι θέλετε και τελικά θα ξαπλώσετε τον Anderson κάτω με μια μπουνιά. Οταν έρθει και ο Sparky το αεροπλάνο απογειώνεται προς τον Αμαζόνιο.

Οταν φτάσετε σας πιάνει καταιγίδα, και ένας κεραυνός σας αναγκάζει να κάνετε αναγκαστική προσγείωση σε ένα ποτάμι. Τώρα βρίσκεστε στο εσωτερικό του αεροπλάνου με τον Sparky και την Faye.

Εδώ κάνετε look at waterlogged seats και βρίσκετε το comic coupon. Τώρα open duffle bag και look at duffle bag. Βρίσκετε ένα lighter και ένα knife. Στη συνέχεια κάντε open hatch και πείτε στον Sparky τα 3, 1, 1, 3 και θα πάρετε το beef jerky. Βγείτε από το αεροπλάνο με walk to hatch και θα δείτε τα piranhas.

Κάντε give beef jerky to piranhas και θα τα ξεφορτωθείτε. Τώρα pick up propeller και μετά use knife on lily stem (ακριβώς κάτω από το giant lily pad). Τέλος, use propeller on giant lily pad και θα βγείτε όλοι στην όχθη.

Τώρα αν μιλήσετε στον Sparky, θα σας πει για το περιοδικό Commander Rocket που θέλει να του πάτε. Προχωρήστε προς το δεξιό μονοπάτι και θα πάρετε το μήνυμα από τον παπαγάλο. Τώρα κάντε use knife on vine και θα την κόψετε. Γυρίστε πίσω στους φίλους σας και πάρτε το αριστερό μονοπάτι που σας οδηγεί σε μία χαλασμένη γέφυρα. Κάντε use vine on support rope και θα τη φτιάξετε. Περάστε απέναντι και κάντε pick up banana. Στη συνέχεια γυρίστε πίσω και πάρτε πάλι το

PLAY THE GAME

δεξί μονοπάτι. Στην επόμενη οθόνη συνεχίστε προς τα πάνω και θα βρεθείτε σε μια οθόνη με ένα γορίλα. Αν του μιλήσετε, τελικά θα τον κάνετε να εξαφανιστεί! Τέλος, κάντε walk to pinnacle από όπου θα δείτε όλο το νησί. Εν τω μεταξύ βλέπετε και την Faye να φεύγει προς αναζήτηση βοήθειας.

Από το pinnacle κάντε walk to jungle και θα βρεθείτε μπροστά σε δύο δρόμους. Αν πάρετε τον δεξιό θα βρεθείτε σε έναν καταρράκτη. Ομως, προτιμήστε τον αριστερό γιατί κάνει κύκλο και αυτός προς τον καταρράκτη. Παίρνοντας τον αριστερό δρόμο θα φτάσετε σε ένα περίεργο ζώο με τρία δάχτυλα που λέγεται sloth. Προς το παρόν δεν κάνετε τίποτα και συνεχίζετε δεξιά όπου και συναντάτε δύο εξερευνητές. Αν μιλήσετε στον Bud θα σας πει ότι έχει φαγούρα (rush), θα σας "ζητήσει" γιατρικό και θα αναφέρει τις Αμαζόνες. Αν μιλήσει στον Skip θα σας πει ότι είναι Commander Rocket fan και θα σας ρωτήσει ποιο τεύχος λείπει από τον φίλο σας. Απαντήστε 3 και θα σας δώσει το περιοδικό που θέλει ο Sparky. Αφού το πάρετε προχωρήστε δεξιά και θα βρεθείτε στον καταρράκτη. Εδώ βλέπετε



ένα ψάρι να προσπαθεί να πιάσει ένα σκαθάρι. Συνεχίστε δεξιά και θα δείτε το γορίλα μεταμφιεσμένο σε δεινόσαυρο! Προχωρήστε προς τα κάτω και θα συναντήσετε την Mary-Lou και τον Jimmy. Αν μιλήσετε μαζί του θα μάθετε για το ζώο που συναντήσατε προηγουμένως (sloth) και για τις μαϊμούδες. Αν μιλήσετε με την Mary-Lou θα μάθετε ότι έχει το dictionary και ότι χρειάζεται μια λίμα (file). Τώρα κάντε use banana στη μεσαία μαϊμού και θα πάρετε το coconut. Γυρίστε από τον ίδιο δρόμο στο pinnacle και από εκεί επιλέξτε το Trader Bob's.

Οταν φτάσετε, περπατήστε δεξιά (ο ψηλός πυγμαίος δεν σας μιλάει) και μπείτε στο μαγαζί. Εκεί θα ξαναδείτε τον παπαγάλο και ο Trader Bob θα σας πει ότι η Princess Azura απήχθη. Ακόμη θα μάθετε ότι η εταιρία Floda έχει κάποια σχέση και θα υποσχεθείτε να βοηθήσετε. Τέλος, ο Bob θα σας πει ότι χρειάζεται λουλούδια για το κορίτσι του, την Naomi. Τώρα αν του δώσετε το υπόλοιπο beef jerky που έχετε, αυτός θα σας πληρώσει. Μετά κάντε pick up vacuum cleaner και θα την αγοράσετε με τα λεφτά που πήρατε. Μόλις τελειώσετε, μιλήστε στην Naomi, η οποία θα σας πει ότι χρειάζεται perfume και μάλιστα ότι θα το αντάλλαζε με το ψαλίδι της. Οταν βγείτε, θα παρακολουθήσετε ένα "επεισόδιο" με τον Doc. Ironstein και θα βγείτε στο χωριό. Με τον chief και τη witch doctor δεν μπορείτε να μιλήσετε ακόμα. Γυρίστε στο pinnacle και πηγαίντε στο Crash Site. Οταν φτάσετε στον Sparky θα μάθετε - επίσημα πια - ότι η Faye έφυγε. Τώρα διαβάστε το περιοδικό και θα μάθετε ποιος είναι ο Commander Rocket. Ενα κομμάτι όμως θα κοπεί και όταν δώσετε το περιοδικό στον Sparky αυτός θα σας το επιστρέψει ως ελαττωματικό. Παρ' όλα αυτά, θα σας δώσει τη (file) λίμα. Το άρωμα δεν μπορείτε να το πάρετε ακόμα, γι' αυτό γυρίστε στο pinnacle.

Ξαναεπιλέξτε την Jungle και επιστρέψτε στο μέρος που συναντήσατε τον Jim και τη Mary-Lou. Μιλήστε στην τελευταία και δώστε της τη λίμα ως αντάλλαγμα για το (dictionary) λεξικό. Μόλις τελειώσετε, πηγαίνετε πάνω στο "δεινόσαυρο". Πείτε στο γορίλα τα 3, 4, 3 οπότε θα τον κάνετε να βγάλει το κοστούμι του. Τώρα ξανακάντε talk to gorilla και πείτε τα 2, 3, 1 οπότε θα τον ξανακάνετε να εξαφανιστεί. Προχωρήστε δεξιά και μετά πάνω. Πλησιάστε τις σφήκες και κάντε use vacuum cleaner (που μοιάζει με σετ εξολοθρευτή εντόμων) on orchid swarming with



wasps οπότε και θα απαλλαγείτε από αυτές. Τώρα κάντε pick up orchid και συνεχίστε δεξιά. Θα φτάσετε μπροστά σε μία πόρτα και αν κάνετε look at stone carrings θα δείτε μια Αμαζόνα να μπαίνει στο κρησφύγετο. Κάντε τώρα use buttons και προς έκπληξή σας πέφτετε σε παγίδα! Σας μεταφέρουν στη φυλακή όπου συναντάτε και άλλους φυλακισμένους. Κάντε talk to bedraggled prisoner και τελικά θα πάρετε μια puppet. Εκείνη τη στιγμή εμφανίζεται η Faye. Πείτε τις τα 3, 3, 4, 3 και θα σας ελευθερώσει. Ανεβείτε τις σκάλες και θα βρείτε την αρχηγίνα του Αμαζονικού στρατού, η οποία θα σας ζητήσει βοήθεια για να σώσετε την Princess Azura. Βγείτε έξω, κάντε τον κύκλο της πισίνας και κάντε walk to path αριστερά. Αμέσως μετά πηγαίντε στο



pinnable (δεξιά) και από κει πίσω στο Trader Bob's. Τώρα που έχετε το λεξικό κάντε talk to chief και θα μάθετε για τους "θεούς" της φυλής που μάλλον ήταν εξωγήινοι! Μόλις τελειώσετε, κάντε talk to witch doctor και θα μάθετε τα υλικά για το rash cure. Εχετε δύο από τα υλικά. Κάντε use knife on coconut και μετά give coconut halves to witch doctor (είναι το milk from a sacred place). Τώρα κάντε give vacuum cleaner to witch doctor και θα του δώσετε τις σφήκες (something to give it a little buzz). Στη συνέχεια μπείτε στο convenience store του Bob και κάντε give orchid to Trader Bob και θα γίνετε special customer. Τώρα pick up Bucket of pets και θα πάρετε ένα δίχτυ. Βγείτε έξω και γυρίστε στο pinnacle από όπου επιλέγετε πάλι το Crash Site και όταν φτάσετε στον Sparky. Κάντε use net on perfume και θα το πάρετε. Πηγαίνετε και πάρτε άλλη μια μπανάνα. Επιστρέψτε στο pinnacle και από εκεί επιλέξτε και πάλι να πάτε στον Trader Bob. Αφού μπείτε στο μαγαζί κάντε give perfume to Naomi και αυτή θα σας δώσει ως αντάλλαγμα το ψαλίδι της. Τώρα βγείτε έξω και πηγαίντε στο pinnacle. Από εκεί επιλέξτε το Floda Inc. Camp. Εξω από το κτίριο θα δείτε μερικά λουλούδια. Κάντε pick up flower και θα πάρετε ένα. Στη συνέχεια μπείτε μέσα στη δεξιά πόρτα (στην άλλη δεν μπορείτε) και θα βρεθείτε στη ρεσεψιόν της Floda. Πείτε τα 3, 3 στη γυναίκα (secretary) και προχωρήστε δεξιά οπότε θα βρεθείτε στην κουζίνα. Κάντε talk to sef και πείτε τα 3, 3 και αμέσως μετά κάντε give banana to chef και θα τον ξεφορτωθείτε. Τώρα κάντε pick up dog food στα δεξιά σας και pick up cheeze bitz. Συνεχίστε δεξιά και θα βρεθείτε στον κοιτώνα των στρατιωτών. Κάντε open foot locker και μετά pick up squeaky toy που θα βρείτε μέσα. Μετά κάντε open mail bag και look at mail bag οπότε και θα βρείτε ένα γράμμα.



Ξαναγυρίστε στη ρεσεψιόν και ακολουθήστε το διάδρομο που πάει προς τα πάνω. Θα βρεθείτε στη βιβλιοθήκη. Εδώ κάντε look at couch και θα βρείτε λίγα λεφτά. Αν κάνετε look at phonogram θα δείτε μία θήκη που γράφει πάνω της ό,τι γράφει και ο δίσκος στου Bob το μαγαζί! Βγείτε από το σπίτι και κάντε give sqeuaky toy to dog οπότε και θα τον "ηρεμήσετε". Αν μπείτε στην αριστερή πόρτα θα δείτε ένα κλειδωμένο κουτί, το οποίο δεν μπορείτε να ανοίξετε. Για το λόγο αυτόν γυρίστε στο pinnacle και από κει πηγαίνετε στην jungle. Πάρτε τον αριστερό δρόμο για να πάτε στη sloth. Εκεί κάντε use flower on three toed sloth. Μετά από πολλή ώρα θα φτάσει κοντά σας (αφού δείτε ένα επεισόδιο με τον Sparky). Τότε κάντε use scissors on sloth και θα του κόψετε μια τούφα που είναι το τελευταίο συστατικό για το rash cure. Πηγαίνετε γρήγορα στην witch doctor και κάντε give sloth hair to witch doctor, η οποία θα σας ετοιμάσει το rash cure. Επιστρέψτε στην jungle, πάρτε τον αριστερό δρόμο, προσπεράστε τα sloth και θα φτάσετε στους explorers. Ο Bud σας είχε ζητήσει το rash cure. Γι' αυτό κάντε give lotion to Bud και αυτός θα σας ανταμείψει με μερικά λεφτά. Συνεχίστε δεξιά και θα φτάσετε στον καταρράκτη. Εδώ κάντε use net on beetle και θα το πιάσετε. Επιστρέψτε στο pinnacle και από κει πηγαίνετε στο μαγαζί του Trader Bob. Εδώ κάντε pick up record και θα τον αγοράσετε από τον Bob. Από εδώ πηγαίντε πίσω στο Floda Inc. Camp και, αφού μπείτε στο κτίριο, πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη. Κάντε use record on phonogram, οπότε και θα εμφανιστεί μια μυστική είσοδος σαν ασανσέρ. Κάντε use elevator και θα βρεθείτε στη μυστική βάση του Dr Ironstein! Η σύμβαση εδώ για λόγους κατανόησης είναι "μπροστά" για το path που φέρνει τον Joe προς τα εσάς και "πίσω", η πόρτα (συνήθως) που είναι ακριβώς απέναντί σας.



Εδώ, λοιπόν, μπείτε στην αριστερή πόρτα και κάντε look at box (από κάτω σας). Θα βρείτε ένα can opener το οποίο, αν κάνετε use on dog good, θα το ανοίξει (!). Τέλος πάντων, βγείτε έξω και προχωρήστε μπροστά όπου θα δείτε τον John, ο οποίος σας εμποδίζει να μπείτε στις πόρτες. Δώστε του το γράμμα και θα τον ξεφορτωθείτε (πρέπει πρώτα να κάνετε look at letter). Μπείτε στη μακρινή πόρτα και κάντε look at notes on desk. Στη συνέχεια κάντε move cabinet και θα βρείτε το χρηματοκιβώτιο. Πηγαίνετε στην άλλη πόρτα και διαβάστε το duty roster. Βλέπετε το όνομα του Colonel Jackson που θα σας χρειαστεί αργότερα. Βγείτε και συνεχίστε μπροστά. Θα συναντήσετε τον klunk, ένα σούπερ-στρατιώτη. Πείτε του τα 3, 2 και θα βρεθείτε στο πάτωμα από μια μπουνιά του. Συνεχίστε μπροστά και θα

βρεθείτε μπροστά στη fire exit. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και θα βρεθείτε μπροστά σε έναν στρατιώτη που σας σταματάει. Πείτε του τα 3, 4 και θα τον ξεφορτωθείτε. Τώρα, αφού κάνετε look at notice board, μπείτε στην αριστερή πόρτα. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μία αφίσα (αφού δείτε και κάποιο επεισόδιο με τον Dr Ironstein). Στην αφίσα υπάρχει το σχέδιο του τελευταίου να κατακτήσει τον κόσμο. Πάρτε το βιβλίο από το τραπέζι και ανοίξτε το (με το ψαλίδι). Βγείτε στο διάδρομο και πηγαίντε στη fire exit. Πάρτε από τα ράφια το super weenie serum και συνεχίστε δεξιά στις σκάλες. Θα βρεθείτε μπροστά στη φυλακισμένη Princess Azura.

Αφού μιλήσετε μαζί της, κάντε use key on prison door και θα ελευθερώσετε την πριγκίπισσα. Οταν δείτε το επεισόδιο θα "μεταφερθείτε" στη ρεσεψιόν όπου η πόρτα είναι κλειδωμένη και έχει σημάνει συναγερμός. Κάντε look at mannequins και αμέσως μετά pick up pencil από το γραφείο. Τώρα κάντε use mannequins και θα δείτε έναν φρουρό να βγαίνει από το κτίριο. Στη συνέχεια μιλήστε στην Azura και ρωτήστε την αν είδε τον κωδικό (1). Αυτή σας τον λέει και εσείς πρέπει να κάνετε use wall panel για να ανοίξει η πόρτα. Μόλις φύγει η Azura ξαναμπείτε μέσα και κατεβείτε στη βάση. Μόλις βγείτε από το ασανσέρ προχωρήστε δεξιά μέχρι να συναντήσετε τον klunk. Κάντε use super weenie serum on dog food και μετά give chefs surprise to klunk. Τώρα μιλήστε του με τα 3, 2 και θα τον "ξαπλώσετε". Μπείτε στην αριστερή πόρτα και θα βρεθείτε στο γραφείο του Dr Ironstein. Στο τραπέζι υπάρχει ένα μήνυμα που δεν μπορείτε να διαβάσετε. Κάντε use pencil on writing pad και θα πάρετε τον κωδικό του χρηματοκιβωτίου. Βγείτε έξω και πηγαίνετε δεξιά μέχρι το δωμάτιο που είχατε βρει το χρηματοκιβώτιο. Μπείτε και κάντε use piece of paper on safe, open safe και τέλος look at safe. Θα βρείτε ένα κλειδί και ένα μισοσκισμένο σημείωμα. Τώρα φύγετε χρησιμοποιώντας το ασανσέρ και πηγαίνετε στην αυλή του Floda Inc. Canp. Μπείτε στην πόρτα αριστερά και χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ξεκλειδώσετε το κουτί (με use padlock key on padlock και όχι on box). Τώρα ανοίξτε και κοιτάξτε μέσα στο κουτί. Θα βρείτε ένα rocket pack, όμοιο με αυτό του Commander Rocket. Μόλις τελειώσετε πηγαίντε στο Amazon Fortress από το pinnacle, μπείτε από την πύλη και τέλος πηγαίνετε στην είσοδο του κεντρικού κτιρίου των Αμαζόνων. Μόλις μπείτε θα σας δώσει η Azura δώρο το tyranno horn. Τότε θα έρθει ο Dr Ironstein και θα σας "αναθέσει" να βρείτε το Crystal Scull. Πηγαίνετε στο pinnacle και από κει στον Jetty. Μιλήστε στον ferryman και πείτε του τα 1, 3, 2, 1, 1. Τώρα δώστε του το beetle για δόλωμα και αυτός θα σας πάει στο νησί (talk to ferryman - 1).



Οταν φτάσετε μπείτε στην είσοδο και προχωρήστε στην αριστερή πόρτα. Κάντε move body και μαζέψτε ό,τι πέφτει. Συνεχίστε αριστερά και κάντε το ίδιο. Δώστε και μερικά cheese bitz στο Dino rat, το οποίο θα φύγει τρέχοντας. Πηγαίνετε τώρα αριστερά και θα βρεθείτε στην αρχή. Κάντε use τα skull, leg bone και rib cage στις κατάλληλες θέσεις στον τοίχο. Τώρα κάντε use arm bone on socket στο μηχάνημα που βρίσκεται αριστερά σας.

Τώρα βάλτε μερικά χρήματα στη slot και τέλος use arm bone. Θα ανοίξει μια μυστική είσοδος στην οποία πρέπει να μπείτε. Αφού πέσετε από ένα μεγάλο ύψος θα συναντήσετε ένα "φάντασμα". Η απάντηση είναι "man in his three stages of life". Μόλις εξαφανιστεί, θα ανοίξουν τρεις πύλες. Μπείτε στη δεξιά πόρτα και κατόπιν στη μεσαία (η δεξιά είναι μπλοκαρισμένη). Περπατήστε μέχρι την άλλη άκρη της γέφυρας και θα περάσετε στο δωμάτιο με τα zombies. Στην αρχηγίνα τους πείτε τα 2, 1, 2, 2 και θα σας ανοίξει να δείτε τη σαρκοφάγο. Κάντε pick up mummy wrappings που κύλησαν από τη σαρκοφάγο και αμέσως μετά πείτε στη zombie woman τα 2, 2 οπότε και θα την ανοίξουν ξανά. Οταν "φύγουν", κάντε open sarcophagus και μετά use knife on sarcophagus with vines και θα πάρετε την gnarled vine.



Η συνέχεια της λύσης θα παρουσιαστεί στο επόμενο τεύχος.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

BATMAN & ROBIN
(MEGA DRIVE)

Για να περνάτε από το ένα επίπεδο στο άλλο χωρίς καμία δυσκολία πατήστε B, A, Κάτω, B, A, Κάτω, Αριστερά, Πάνω και C.

DOOM
(PLAYSTATION)

Επιλογή επιπέδων

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε τα εξής κουμπιά: Δεξιά, Αριστερά, R2, R1 (τα μπροστινά κουμπιά), Τρίγωνο, L1, Κύκλο και X.

Στη συνέχεια σας δίνουμε τους κωδικούς των 10 πρώτων επιπέδων (για όσους δεν τα καταφέρουν με το πιο πάνω κολπάκι).

Επίπεδο 02: CR!3WDD3DB
Επίπεδο 03: 3JJCMK8W64
Επίπεδο 04: O3LTJOY!O2
Επίπεδο 05: H33!1HFTHK
Επίπεδο 06: O4MSKZX9Z1
Επίπεδο 07: YTTLCXXLXV
Επίπεδο 08: O9SMBYO4YW
Επίπεδο 09: 7KKBLD7V53
Επίπεδο 10: FM4217GSGJ

CLOCKWORK KNIGHT 2
(SATURN)

Αν θέλετε να διαλέξετε το επίπεδο που θα παίξετε, πηγαίνετε στην οθόνη των τίτλων (εκεί όπου φαίνεται το άλογο) και πατήστε: Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Δεξιά, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Αριστερά, Πάνω. Αν όλα πάνε καλά, τότε θα σας εμφανιστεί το όνομα του επιπέδου και εσείς μπορείτε να διαλέξετε ποια θα είναι η επόμενη πίστα που θα παίξετε.

Μήπως θα θέλατε να είχατε 999 ζωές; Τότε γυρίστε πάλι στην οθόνη των τίτλων και πατήστε: Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Κάτω, Δεξιά, Κάτω, Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Κάτω, Δεξιά, Κάτω. Ξεκινήστε το παιχνίδι και μη φοβάστε τίποτα!

Αν πάλι θέλετε να δείτε το φινάλε του παιχνιδιού, τότε (πάλι στην οθόνη των τίτλων) Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Δεξιά, Αριστερά, Πάνω, Δεξιά, Αριστερά και Κάτω.



DESTRUCTION DERBY
(PLAYSTATION)

Για να ενεργοποιήσετε τα κολπάκια που σας δίνουμε, απλώς δώστε σαν όνομά σας τα εξής:

1) Secret track δώστε "Reflect!"
2) Invincibility δώστε "!damage!"
3) Competitor amount δώστε "Nplayers"

EARTHWORM JIM S.E.
(MEGA CD)

Παγώστε το παιχνίδι και βάλτε τους κωδικούς που ακολουθούν. Κάθε κωδικός αντιστοιχεί και σε ένα διαφορετικό όπλο:

B, A, A, A, A, A, B, C.
C, A, A, A, A, A, B, C.
B, C, A, A, A, A, B, C.
A, A, A, A, A, A, B, C.

SYNDICATE
(JAGUAR)

Ως όνομα της εταιρίας σας βάλτε TO THE TOP και θα ξεκινήσετε με 100.000.000 μετρητά, όλα τα όπλα, ενώ θα έχετε και πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

COMIX ZONE
(MEGA DRIVE)

Με το κολπάκι που σας δίνουμε, μπορείτε να αποκτήσετε πάρα πολλά credits στο παιχνίδι. Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογών (option screen), πατήστε και κρατήστε πατημένα τα A, B, C και στη συνέχεια πατήστε το Start.

SHINOBI–X
(SATURN)

Για να αλλάζετε επίπεδα χωρίς κανένα πρόβλημα: Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε A, B, A, B και C. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης θα σας εμφανιστεί το νούμερο του επιπέδου. Πατήστε αριστερά ή δεξιά για να επιλέξετε μία από τις εννέα διαφορετικές πίστες του παιχνιδιού.

DEATH MASK
(AMIGA)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:

1) 52385
2) 22428
3) 84843
4) 22087
5) 38641
6) 06395
7) 33224
8) 35527
9) 48962
10) 65674
11) 62438
12) 28283
13) 85325
14) 10769
15) 25324
16) 43543
17) 62156
18) 84678
19) 57093
20) 29264
21) 47446
22) 75330
23) 82855
24) 58474
25) 38392
26) 55276
27) 68163
28) 75156
29) 70948
30) 54334
31) 39814
32) 52262

ALIEN BREED 3D
(AMIGA)

Κωδικοί επιπέδων:

Επίπεδο 02: IMMHJFJFFFF-FFFF
Επίπεδο 03: EAGGAGEPP-KFFFFFF
Επίπεδο 04: ANKG-BKPOPPFFPFFF
Επίπεδο 05: PBCIIEOPMCHN-HFFH
Επίπεδο 06: POKKIJOPNON-JNHFF
Επίπεδο 07: IKKMICPPPAFKH-PFN
Επίπεδο 08: NPKCNOPOKFM-MAFFF
Επίπεδο 09: LLKOGBPPBF-GCGHGH
Επίπεδο 10: LOKOGJOOLD-GEEMFH
Επίπεδο 11: HAAGCHOLI-HOBGEHF
Επίπεδο 12: ONCGHLPOKO-FECNFF
Επίπεδο 13: MDIGOEOLB-BEEONFB
Επίπεδο 14: MOKGPJPLIF-GEIMHJ
Επίπεδο 15: LKKOPHPPDD-NNBNOC

Επίπεδο 16: OHCEKKPPF-KFFBJEM

HEXEN
(PC)

Κωδικοί τους οποίους μπορείτε να γράψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

SATAN: God mode
NRA ALL: Weapons
LOCKSMITH: All keys
INDIANA: All artifacts
SHERLOCK: All the puzzle pieces
MAPSCO: Map code
PUKE: Script code
CASPER: Walk through walls
INIT: Restart level
DELIVERANCE: Pig mode
BUTCHER: Kills all monsters
TICKER: Frame rate
NOISE: Sound debug
WHERE: x and y coordinates
CONAN: No weapons (δεν σας το συνιστώ)

MORTAL KOMBAT 3
(PC/PSX)

Οι κινήσεις που παρουσιάζουμε αφορούν στους κατόχους PC και Playstation. Σε αυτό το τεύχος μπορείτε να μάθετε όλες τις κινήσεις των πρώτων αντιπάλων. Οσο για τους επόμενους, κάντε υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα!

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS



KANO
Standard moves

- ✔Knife Throw: D,B, High Punch
- ✔Knife Uppercut: D,F, High Punch
- ✔Grab and Bite: D,F, Low Punch
- ✔Air Throw: Block (in the air)
- ✔Flying Cannonbal: Hold Low Kick (τρία δευτερόλεπτα) Release

FATALITY 1
- ✔Hold Low Punch F,D,D,F, Release Low Punch (κοντά)
- ✔F,F,F, Low Punch (κοντά)

Ο Kano αφαιρεί το σκελετό του θύματος μέσα από το στόμα του.

FATALITY 2
- ✔Low Punch/Block/Block/High Kick (Sweep)
- ✔F,F,F, High Kick (Over Sweep)

Ο Kano ρίχνει μία ριπή laser από το βιονικό του μάτι και ψήνει τον αντίπαλό του.

ANIMALITY
- ✔Hold High Punch/Block/Block/Block/ Release High Punch (κοντά)
- ✔Hold High Punch F,F,F, Release High Punch (κοντά)

Ο Kano μεταμορφώνεται σε αράχνη και ρουφάει τη ζωή του θύματος.

FRIENDSHIP
Low Kick/Run/Run/High Kick

BABALITY
F,F,D,D, Low Kick

STAGE
U,U,B, Low Kick

COMBOS
- ✔High Punch/High Punch/High Kick/High Kick/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick
- ✔High Punch/High Punch/Crouch Punch/Uppercut/Jump Kick/Knife Slash
- ✔High Punch/High Punch/High Kick/Low Kick/Roundhouse Kick
- ✔High Punch/High Punch/Crouch Punch/Jump Kick/Air Throw
- ✔Jump Kick/Flying Cannonball/Jump Kick/Knife Uppercut
- ✔High Punch/High Punch/Low Punch
- ✔High Kick/High Kick/Low Kick/Roundhouse Kick
- ✔High Punch/High Punch/Low Punch/Run/High Punch/Run/High Punch/Hop Kick/Air Throw
- ✔Run/High Punch/High Punch/Crouch Punch/Jump Kick/Cannonball

JAX
Standard moves

- ✔Single Missile: B,F, High Punch
- ✔Double Missile: F,F,B,B, High Punch
- ✔Shoulder Slam: F,F, High Kick
- ✔Gotcha Punch: F,F, Low Punch
- ✔Gotcha Throw: Throw/Tap LP, High Punch (συνέχεια)
- ✔Back Breaker: Block (στον αέρα)
- ✔Ground Smash: Hold Low Kick (τρία δευτερόλεπτα) Release

FATALITY 1
- ✔Hold Block U,F,D,U, Release Block (κοντά)
- ✔Hold Block F,D,B,U,F, Release Block (κοντά)

Οι ώμοι του Jax μεταμορφώνονται σε λεπίδες και κόβει το θύμα του σε κομμάτια.

FATALITY 2
- ✔Run/Block/Run/Run/Low Kick (Screen Distance)

ANIMALITY
- ✔Hold Low Punch F,F,D,F, Release Low Punch (κοντά)

Ο Jax μεταμορφώνεται σε λιοντάρι που κατασπαράζει τον αντίπαλό του.

FRIENDSHIP
Low Kick/Run/Run/Low Kick

BABALITY
D,D,D, Low Kick

STAGE
D,F,D, Low Punch

COMBOS
- ✔High Kick/High Kick/Uppercut/High Punch/Block/Low Punch High Punch D, + High Punch
- ✔High Punch/High Punch/Block/Low Punch/Roundhouse Kick
- ✔High Punch/High Punch/Block/D,+High Punch
- ✔High Punch/High Punch/Low Punch/Block/D,+High Punch

KABAL
Standard moves

- ✔Purple Fireball: B,B, High Punch
- ✔Tornado Spin: B,F, Low Kick
- ✔Ground Razor: B,B,B, Run

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

FATALITY 1
✔ D,D,B,F, Block (Outside sweep)
✔ B,B,F,D, Block (Outside sweep)
Ο Kabal αφαιρεί το κράνος του και τυλίγει στις φλόγες τον αντίπαλό του.

FATALITY 2
✔ Run/Block/Block/Block/High Kick (κοντά)
✔ Run/Block/Block/Block/High Punch
Ο Kabal αφαιρεί τη μάσκα του και η όψη του τρομάζει μέχρι θανάτου τον αντίπαλό του.

ANIMALITY
✔ Hold High Punch F,F,D,F, Release High Punch (κοντά)
✔ Hold High Punch (τρία δευτερόλεπτα) Release High Punch
Ο Kabal μεταμορφώνεται σε ρινόκερο.

FRIENDSHIP
Run/Low Kick/Run/Run U

BABALITY
Run/Run/Low Kick

STAGE
Block/Block/High Kick

COMBOS
✔ Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Hop-Kick/Purple Fireball/Ground Razor
✔ Run/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick (with low Kick)/Purple Fireball
✔ High Punch/High Punch/Crouch Punch/Uppercut
✔ Jump Kick/Tornado Spin/Ground Razor/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
✔ High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
✔ Tornado Spin/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Jump Kick/Purple Fireball



KUNG LAO
Standard moves
✔ Hat Throw: B,F, Low Punch
✔ Teleport: D,U,
✔ Dive Kick: U,D, High Kick (ενώ βρίσκεται στον αέρα)
✔ Whirlspin: F,D,F, Run (Tap Run to continue spinning)

FATALITY 1
✔ Run/Block/Run/Block/D (οπουδήποτε)
✔ Block+Run/Block+Run D (Outside sweep)
Ο Kung Lao περιστρέφεται πολύ γρήγορα μέχρι που οδηγεί το θύμα του στην καταστροφή.

FATALITY 2
✔ F,F,B,D, High Punch (Sweep)
Ο Kung Lao πετάει το καπέλο του το οποίο πετυχαίνει τον αντίπαλό του τέσσερις φορές.

ANIMALITY
✔ Run/Run/Run/Run/Block (κοντά)
✔ Run/Run/Run/Run/Block
Ο Kung Lao μεταμορφώνεται σε Cheetah.

FRIENDSHIP
✔ Run/Low Punch/run/Low Kick (Over sweep)

BABALITY
D,F,F, High Punch

STAGE
D,D,F,F, Low Kick

COMBOS
✔ High Punch/Low Punch/High Punch/Low Punch/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick

KABAL
Standard moves
✔ Purple Fireball: B,B, High Punch
✔ Tornado Spin: B,F, Low Kick
Ground Razor: B,B,B, Run

FATALITY 1
✔ D,D,B,F, Block (Outside sweep)
✔ B,B,F,D, Block (Outside sweep)
Ο Kabal αφαιρεί το κράνος του και τυλίγει στις φλόγες τον αντίπαλό του.

FATALITY 2
✔ Run/Block/Block/Block/High Kick (κοντά)
✔ Run/Block/Block/Block/High Punch
Ο Kabal αφαιρεί τη μάσκα του και η όψη του τρομάζει μέχρι θανάτου τον αντίπαλό του.

ANIMALITY
✔ Hold High Punch F,F,D,F, Release High Punch (κοντά)
✔ Hold High Punch (τρία δευτερόλεπτα) release High Punch
Ο Kabal μεταμορφώνεται σε ρινόκερο.

FRIENDSHIP
Run/Low Kick/Run/Run U

BABALITY
Run/Run/Low Kick

STAGE
Block/Block/High Kick

COMBOS
✔ Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Hop-Kick/Purple Fireball/Ground Razor
✔ Run/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick (with low Kick)/Purple Fireball
✔ High Punch/High Punch/Crouch Punch/Uppercut
✔ Jump Kick/Tornado Spin/Ground Razor/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
✔ High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
✔ Tornado Spin/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Jump Kick/Purple Fireball

LIU KANG
Standard moves
✔ High Dragon Fire: F,F, High Punch
✔ Low Dragon Fire: F,F, Low Punch
✔ Flying Kick: F,F, High Kick
✔ Bicycle Kick: Hold Low Kick (τρία δευτερόλεπτα) Release

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

FATALITY 1
✔F,F,D,D, Low Kick
✔F,F,F,B,F, Low Kick (δίπλα στον αντίπαλο)

Ο Liu Kang εξαφανίζεται και εκτοξεύει την ψυχή του προς τον αντίπαλο.

FATALITY 2
✔U,D,U,U, Block and Run (Anywhere)
✔U,U,U, Run and Block (Anywhere)

Ο Liu Kang εξαφανίζεται και ένα coin-op μηχάνημα πέφτει πάνω στον αντίπαλο.

ANIMALITY
D,D,U (Sweep)

FRIENDSHIP
✔Run/Run/Run/D,+Run

Ο Liu Kang σχηματίζει τη σκιά ενός δράκου.

BABALITY
D,D,D, High Kick

STAGE
Run/Block/Block/Low Kick

COMBOS
✔High Punch/High Punch/Block/Low Kick/Low Kick/High Kick/Low Kick
✔High Punch/Low Kick/Low Kick/High Punch/Low Kick
✔High Punch/High Punch/Block/Low Kick/Low Kick/High Kick/Low Kick
✔Low Kick/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick
✔Jump Kick/High Dragon Fire/Flying Kick

CYRAX

Standard moves
✔Net Kapture: B,B Low Kick
✔Exploding Teleport: F,D, Block
✔Loong Grenade Throw: Hold Low Kick F,F, High Kick
✔Short Grenade Throw: Hold Low Kick D,D High Kick
✔Pile Driver: D,F, block, then Low Punch (κοντά)

FATALITY 1
✔D,D,U,D+High Punch
✔U,U,U,D, High Punch

Το κεφάλι του Cyrax απογειώνεται σαν ελικόπτερο και προσγειώνεται στο κεφάλι του αντιπάλου.

FATALITY 2
✔D,D,F,U Run (κοντά)
✔Hold Block D,B,U,F,D, Release.
✔Block/Run (κοντά)

Ο Cyrax αυτοκαταστρέφεται σκοτώνοντας ταυτόχρονα και τον αντίπαλό του.

ANIMALITY
✔U,U,D,D (κοντά)
✔U,U,U,D (δίπλα στον αντίπαλο)

Ο Cyrax μεταμορφώνεται σε καρχαρία και κατασπαράζει το θύμα του.

FRIENDSHIP
Run/Run/Run U

BABALITY
F,F,D, High Punch

STAGE
Run/Block/Run

COMBO
✔High Punch/High Punch/High Kick/High Punch/High Kick/Roundhouse Kick
✔High Punch/HighPunch/Low Punch
✔High Kick/High Kick/Roundhouse Kick
✔Long Grenade/Net/Roundhouse Kick/Uppercut
✔High Punch/High Punch/Low Kick/Low Punch
✔High Punch/High Punch/High Kick

NIGHT WOLF

Standard moves
✔Axe Uppercut: D,F, High Punch
✔Shoot Arrow: D,B, Low Punch
✔Shield Aura: B,B,B, High Kick
✔Shoulder Slam: F,F, Low Kick

FATALITY 1
✔U,U,B,F, Block (κοντά)
✔D,F,F High Kick (κοντά)

FATALITY 2
✔B,B,D, High Punch (μακριά)
✔B,B,B, High Punch (σε απόσταση άλματος)

ANIMALITY
✔F,F,D,D, (κοντά)
✔D,D,D, (Sweep)

Ο ήρωας μεταμορφώνεται σε λύκο και επιτίθεται στο θύμα του.

FRIENDSHIP
✔Run/Run/Run D

Ο Night Wolf μεταμορφώνεται σε Raiden και ένα coin-op μηχάνημα πέφτει πάνω στον αντίπαλο.

BABALITY
F,B,F,B, Low Punch

STAGE
Run/Run/Block

COMBOS
✔Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Axe Uppercut/Axe Uppercut/High Kick
✔High Punch/High Punch/Low Punch/Axe Uppercut
✔High Punch/High Punch/Axe Uppercut/High Punch/Shoulder Smash
✔High Kick/High Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick
✔High Punch/High Punch/Low Punch/Low Punch

SEKTOR

Standard moves
✔Heat Seeker: F,D,B, High Punch
✔Straight Missile: F,F, Low Punch
✔Teleport: F,F, Low Kick (Can be done in the air)

FATALITY 1
✔Low Punch/Run/Run/Block (Sweep)
✔B,B,B, High kick (Sweep)

Μία μηχανή βγαίνει από το στήθος του ήρωα και καταστρέφει τον αντίπαλό του.

FATALITY 2
✔F,F,F,B, Block (half screen)

Ο Sektor χρησιμοποιεί ένα φλογοβόλο.

ANIMALITY
✔F,F,D,U (κοντά)
✔D,D,D,U (κοντά)

Ο Sektor μεταμορφώνεται σε νυχτερίδα που πετάει και κάποια στιγμή κόβει το κεφάλι του αντιπάλου.

FRIENDSHIP
Run/Run/Run/Run D

BABALITY
B,D,D,D, High Kick

STAGE
Run/Run/Run D

COMBOS
✔High Punch/High Punch/High Kick/High Kick/Roundhouse Kick
✔Teleport/Jump Kick/Straight Missile
✔High Punch/High Punch/Low Kick/Low Punch
✔High Punch/High Punch/High Kick
✔Heat Seeker/Teleport/Run/Low Punch/Straight Missile

On line

Το δίκτυο της CompuLink συνεχίζει την εξάπλωσή του με γοργούς ρυθμούς. Μέσα στον τελευταίο μήνα, τρεις νέοι κόμβοι προστέθηκαν στους πέντε υπάρχοντες. Πρόκειται για τους κόμβους Σερρών (Serres), Κοζάνης (Kozani) και Ιωαννίνων (Hepirus). Η εξάπλωση αυτή του δικτύου της CompuLink συναντά αρκετά εμπόδια από μέρους του ΟΤΕ, ο οποίος δεν δύναται να παραδώσει άμεσα τις γρήγορες γραμμές 64-bit HellasCom. Ας ελπίσουμε ότι σύντομα ο ΟΤΕ θα μπορέσει να ανταποκριθεί στις αυξανόμενες ανάγκες του ελληνικού cyberspace.

Λόγω του ότι οι συνδρομητές του CompuLink Network έχουν φτάσει σε πολύ μεγάλο αριθμό, η ανάγκη για upgrade του υπάρχοντος hardware είναι κάτι παραπάνω από επιτακτική. Ετσι, το δίκτυο της CompuLink απέκτησε έναν υπερ-server, του Silicon Graphics Challenge-L, ο οποίος αυτή τη στιγμή πρέπει να είναι on-line. Για να πάρετε μία γεύση περί τίνος πρόκειται, ο Challenge-L έχει 128 MB RAM και 6 GB HD, ενώ στο σημερινό του configuration έχει δύο R4400 CPUs στα 200 MHz. Η ανοικτή δομή του τού επιτρέπει να φτάσει τα 6 GB (!) RAM και τα 12 CPUs (!!). Με τον τρόπο αυτό, θα καλυφθούν όλες οι παρούσες ανάγκες της CompuLink, ενώ επίσης ο Challenge-L μπορεί να αναπροσαρμόζεται, ώστε να καλύψει και όποιες μελλοντικές ανάγκες προκύψουν.

Ωστόσο, οι εκπλήξεις που μας επιφυλάσσει το CompuLink Network δεν σταματούν εδώ. Μέσα στο Μάρτιο, η CompuLink θα αποκτήσει δική της γραμμή, με bandwidth 256 Kbps, για πρόσβαση στο Internet μέσω του δικτύου της IBM. Αυτή τη στιγμή, η πρόσβαση στο Internet γίνεται μέσω του Forthnet και μίας γραμμής 512 Kbps, την οποία μοιράζονται όμως όλοι οι πελάτες του Forthnet. Από το Μάρτιο, η CompuLink θα έχει μία αποκλειστική γραμμή 256 Kbps, η οποία θα τη συνδέει με το δακτύλιο των 2 Mbps του IBM Global Network (IGN) στη Βόρεια Ευρώπη.

Οπως καταλαβαίνετε, η ταχύτητα πρόσβασης στο Internet θα αυξηθεί κατά μεγάλο βαθμό. Με τη νέα γραμμή, θα μπορέσουν να προσφερθούν νέες υπηρεσίες, όπως PPP και SLIP συνδέσεις, real-time video and sound και άλλες. Η γραμμή των 256 Kbps θα είναι άμεσα αναβαθμιζόμενη, έτσι ώστε να καλυφθεί όποια μελλοντική ανάγκη. Η σύνδεση με το IGN δεν σημαίνει ότι θα διακοπεί η συνεργασία της CompuLink με το Forthnet, το οποίο είναι το ελληνικό backbone. Η σύνδεση με το Forthnet είναι απαραίτητη, προκειμένου να υπάρχει γρήγορη και άμεση πρόσβαση στα ελληνικά sites και να αποφεύγονται τραγελαφικές καταστάσεις - όπως, για παράδειγμα, για να συνδεθείς από τη Λεωφόρο Συγγρού με τη Νέα Ερυθραία, να πρέπει να περάσεις από Λονδίνο!

Παράλληλα με τις παραπάνω αναβαθμίσεις, έχουν παραγγελθεί από τον ΟΤΕ νέες τηλεφωνικές γραμμές για να καλύψουν τη μεγάλη ζήτηση. Μέχρι στιγμής, έχουν παραδοθεί είκοσι πρόσθετες γραμμές και σύντομα αναμένονται άλλες ογδόντα!

Οι κύριοι CLs της CompuLink, για να μη μας αφήσουν να περιμένουμε μέχρι το Μάρτιο για PPP και SLIP συνδέσεις, ήδη εγκατέστησαν το TIA 2, το οποίο προσφέρει ψευδο-PPP/SLIP συνδέσεις, που είναι αρκετά πιο γρήγορες από αυτές του παλιού TIA.

Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα αρκετά σοβαρό θέμα, το οποίο απασχολεί το παγκόσμιο cyberspace. Οπως θα διαπιστώσετε από τη παρουσίαση των WWW sites αρκετά από αυτά έχουν μαύρο χρώμα. Αυτό δεν είναι τυχαίο, αλλά πρόκειται για μία διαμαρτυρία για την ενέργεια του Bill Clinton να υπογράψει ένα νέο νόμο περί τηλεπικοινωνιών, ο οποίος στην ουσία λογοκρίνει τις όποιες συναλλαγές και επικοινωνίες γίνονται μέσω Internet. Περισσότερα για την Blue Ribbon Campaign θα βρείτε στον WWW server Cosmos της CompuLink, στο http://www.compulink.gr, καθώς και στο WWW site της EFF, στο http://www.eff.org.

Γ. Κουρκουτάς
anaconda@compulink.gr

ΤΡΟΠΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK

COMPULINK ΑΘΗΝΩΝ
9242220 (78 @ 28800), 9228447-9229128-9227606-9229068-9229733-9227447
Telnet zeus.compulink.gr

COMPULINK ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
24 τηλεφωνικές γραμμές: 244168 (28800)
Telnet macedon.compulink.gr

COMPULINK ΠΑΤΡΑΣ
990900, 992724-30 (28800)
Telnet pharos.compulink.gr

COMPULINK ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
224816, 224964, 225605, 225689, 224840
Telnet daedalus.compulink.gr

WWW SITES OF GAME COMPANIES

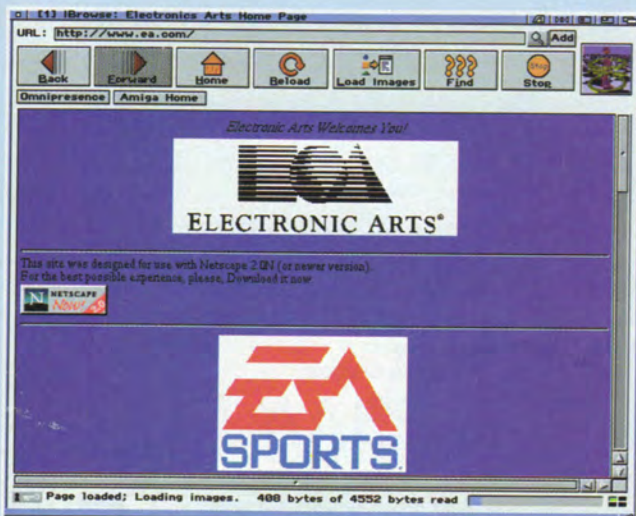
Αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε WWW sites μερικών εταιριών παραγωγής παιχνιδιών για όλες τις πλατφόρμες.



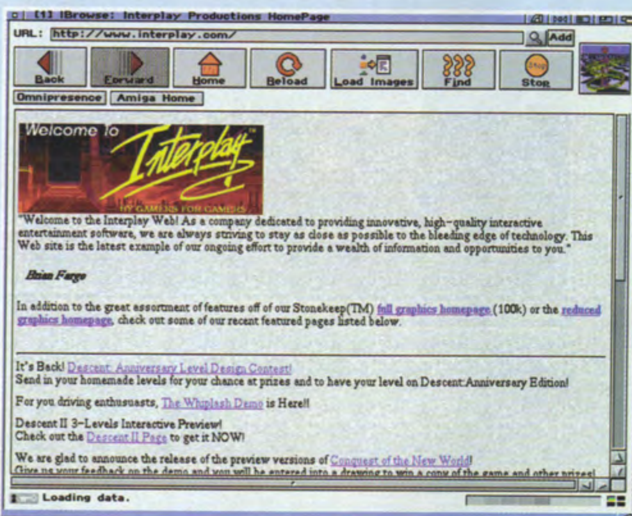
http://www.lucasarts.com
Νομίζω ότι τα σχόλια περιττεύουν!



http://www.domark.com
Η σελίδα της Domark.



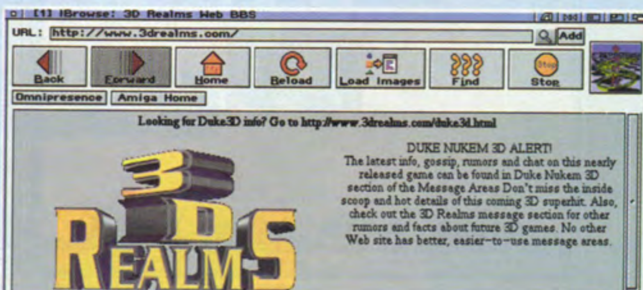
http://www.ea.com
Η πολύ καλή σελίδα της Electronic Arts.



http://www.interplay.com
Το πολύ γνωστό Descent σας περιμένει στη σελίδα της Interplay.



http://www.activision.com
Η σελίδα της γνωστής εταιρίας Activision.



http://www.3drealms.com
Στη σελίδα της 3D Realms θα βρείτε, εκτός των άλλων, και πληροφορίες για το NUKEM 3D.

WWW SITES OF GAMES COMPANIES



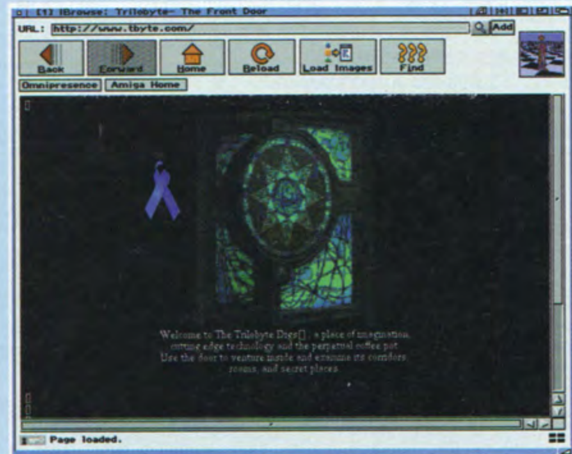
http://www.sierra.com
Τα τελευταία νέα και οι λύσεις από το μαγικό χώρο των adventure της Sierra On Line.



http://www.microprose.co
Το εντυπωσιακό WWW site των Microprose και Spectrum Holobyte.



http://www.team17.com
Η σελίδα της πολύ γνωστής για τα Amiga games Team 17.



http://www.tbyte.com
Η σελίδα της Trilobyte Games.



http://www.ubisoft.com
Η σελίδα της UBI Soft.



http://www.westwood.com
Η επίσης πολύ καλή σελίδα των Westwood Studios.

ΔΙΚΤΥΩΣΑΜΕ 12 ΠΟΛΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΜΕ...

Το μεγαλύτερο δίκτυο on-line υπηρεσιών δικτυώνει την Ελλάδα

ΑΘΗΝΑ	join zeus
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	join macedon
ΗΡΑΚΛΕΙΟ	join daedalus
ΠΑΤΡΑ	join pharos
ΛΑΡΙΣΑ	join electra
ΡΟΔΟΣ	join colossus
ΣΕΡΡΕΣ	join serres
ΚΟΖΑΝΗ	join kozani
ΙΩΑΝΝΙΝΑ	join hepirus
ΒΕΡΟΙΑ	join veroia
ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ	join evros
ΦΛΩΡΙΝΑ	join florina

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ ΣΗΜΕΡΑ!



ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663 **ΠΑΤΡΑ:** Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** Μ. Γεωργιάδη 25, 713 06, τηλ.: 237747, fax: 324283 **ΡΟΔΟΣ:** Βενετοκλέων 48, 851 00, τηλ.: 34589, fax: 37663 **ΛΑΡΙΣΑ:** Ηπείρου 52, 412 22, τηλ.: 621752, fax: 621003 **ΣΕΡΡΕΣ:** Πριγκ. Χριστοφόρου 8, 621 22, τηλ.: 20551, fax: 20552 **ΚΟΖΑΝΗ:** Πλ. Γιόλδαση 7, 501 00, τηλ./fax: 29210 **ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ:** Βιζβύζη 50, 681 00, τηλ.: 33146, fax: 33130 **ΙΩΑΝΝΙΝΑ:** Πυρσινέλλα 14, 453 34, τηλ.: 73775, fax: 73776 **ΦΛΩΡΙΝΑ:** Π. Μελά 1-3, 531 00, τηλ./fax: 25809 **ΒΕΡΟΙΑ:** Μητροπόλεως 12, 591 00, τηλ.: 23202, fax: 72523

MainActor Broadcast
3, 2, 1, and ...ACTION!!!

AMIGA

● του Στέφανου Σιόπουλου

Το πρόγραμμα καταφέρνει να εντυπωσιάσει το χρήστη με τις δυνατότητές του δικαιολογώντας απόλυτα το χαρακτηρισμό "Broadcast"

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Η Amiga ανέκαθεν εντυπωσίαζε το κοινό με τις επιδόσεις της στον τομέα του computer animation. Ηταν και αυτό ένα από τα μεγάλα "ατού" του μηχανήματος, από την πρώτη στιγμή που παρουσιάστηκε. Ποιος δεν θυμάται με νοσταλγία την πρώτη φορά - εκεί, γύρω στα 1986, 1987 - που αντίκρισε τα περίφημα animation demos, με τον αετό ή την αλησμόνητη μπάλα του "Boing!" demo; Ποιος δεν θυμάται τις αντιδράσεις του κοινού της Πληροφορικής, που εκστασιασμένο παρακολουθούσε στις εκθέσεις το εκπληκτικό "Juggler" demo του - τότε - άγνωστου Allen Hastings, κατόπιν δημιουργού του VideoScape και αργότερα του πασίγνωστου Lightwave3D;

Μέχρι το 1989, το λογισμικό animation (2D και 3D) που ήταν διαθέσιμο για την Amiga επέτρεπε τη δημιουργία animation με 4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, τη στιγμή που ακόμα και σήμερα οι γρηγορότεροι PCs και Macs δεν είναι σε θέση να παίξουν fullscreen animation με χιλιάδες χρώματα στα 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο, χωρίς την προσθήκη εξειδικευμένου hardware. Εξάλλου, μέχρι το 1989 είχαν ήδη τεθεί πλέον τα πρότυπα για την τυποποίηση του animation σε ένα κοινό format, το οποίο ήταν το περίφημο IFF-Anim, που βασίστηκε στη δουλειά του προγραμματιστή της Oxxi/Aegis, Gary Bonham (δημιουργός επίσης του Presentation Master και του VideoStage/Pro). Από τότε, πολλές εξελίξεις σημάδεψαν το animation, όχι μόνο στο χώρο της Amiga αλλά και στα υπόλοιπα desktop συστήματα.

Καθώς το hardware - αλλά και το software - όλων των μηχανημάτων γινόταν όλο και πιο ισχυρό, επόμενο ήταν να εμφανιστούν νέα, πιο ευέλικτα animation formats, τα οποία είτε αποτελούσαν εξέλιξη των υπαρχόντων είτε ήταν εντελώς νέες δημιουργίες. Στο χώρο της Amiga, διαπιστώνουμε ότι αυτή η εξέλιξη σηματοδοτήθηκε από την εμφάνιση των βελτιωμένων IFF-Anim7 και 8, με διάφορες παραλλαγές (που περιλάμβαναν και ύπαρξη ήχου σε συγχρονισμό με την κίνηση), καθώς και του πολύ γρήγορου SSA της ProDAD (ClariSSA). Στο χώρο των PCs, περάσαμε από τα περίφημα formats FLIc και FLC στην εποχή του ψηφιακού video, υπό τη μορφή του Video for Windows (AVI) και του εκπληκτικού QuickTime, το οποίο βέβαια αποτελεί δημιουργία της Apple.

Στην Amiga, αντίστοιχα formats ψηφιακού video (δηλαδή animation αποτελούμενο από σειρά ψηφιοποιημένων εικόνων με ήχο και, σε κάποιο ποσοστό, συμπίεσης) ήταν το CDXL και το CDXL-AGA, καθώς και η παραλλαγή του VAXL από την Optonica. Τέλος, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε το πολύ σημαντικό - και κοινό για όλους - format Full Motion Full Screen Video, MPEG-1 και 2.

Μαζί με την εξέλιξη στα διάφορα formats του animation και του ψηφιακού video, είχαμε και εξελίξεις στον τομέα του λογισμικού δημιουργίας και επεξεργασίας του. Ετσι, στην Amiga περάσαμε σταδιακά από το Fantavision και το Disney Animation Studio στο Deluxe Paint και το Brilliance. Επίσης, από τα απλοϊκά συστήματα δημιουργίας animation των πρώτων 3D πακέτων, περάσαμε πια σε εξειδικευμένα animation modules, που αποτελούν μέρος όλων των σοβαρών 3D εφαρμογών (Lightwave, Real3D, Imagine κ.λπ.).

Είχαμε επίσης μία νέα γενιά προγραμμάτων, όπως το ClariSSA, το Magic Lantern, το Opal Animate, το AsimVTR και άλλα, τα

Χωρίς Joystick

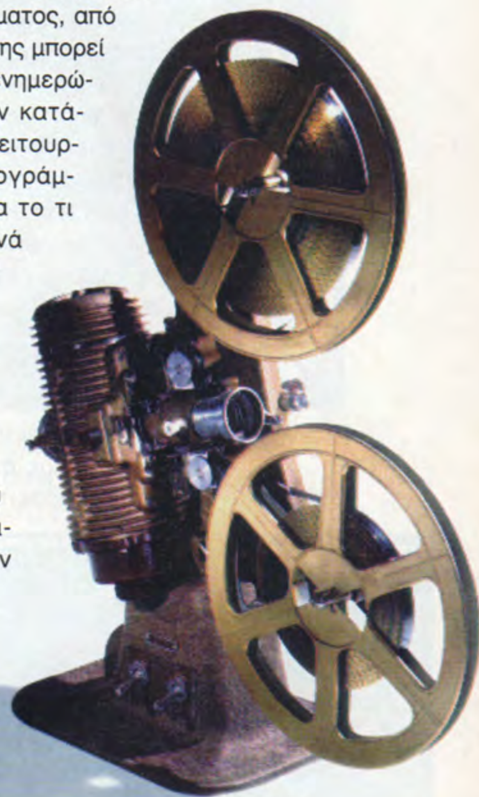
οποία πρόσθεσαν στο "οπλοστάσιο" του λογισμικού της Amiga μερικά δυνατά εργαλεία επεξεργασίας και optimisation του animation, που παράλληλα είχαν όμως μερικές φορές συνέπεια την ασυμβατότητα στα formats. Περάσαμε τέλος και στην εποχή των υπερ-προγραμμάτων επεξεργασίας και playback ψηφιακού video, όπως είναι το Videostream, το MovieShop Pro και το Digital Broadcaster, ενώ στην αγορά του Mac και του PC έχουμε τα επίσης πολύ αξιόλογα Avid Videoshop, Adobe Premiere και Animator's Studio.

Πέρα από τα προαναφερθέντα επαγγελματικά εργαλεία δημιουργίας και επεξεργασίας animation, είχαμε βέβαια και μία θεαματική αύξηση στον αριθμό αλλά και στην ποιότητα των διαθέσιμων animation players, δηλαδή κάποιων utilities που αναλαμβάνουν να "παίξουν" τα animations. Εύλογα, βέβαια, η πλειοψηφία των χρηστών ενδιαφέρεται περισσότερο για ένα γρήγορο player από ένα εξειδικευμένο και απρόσιτο - είτε λόγω τιμής είτε λόγω δυσκολίας - πακέτο επεξεργασίας animation. Το πρόβλημα όμως είναι ότι λόγω των πολλών διαφορετικών animation formats, αλλά και των διαφορετικών δυνατοτήτων των μοντέλων της Amiga αναφορικά με τις γραφικές δυνατότητές τους (ECS, AGA, 24-bit κάρτα γραφικών κ.λπ.), κάθε player θυσίαζε κάποια χαρακτηριστικά για χάρη κάποιων άλλων. Το ζήτημα ήταν, λοιπόν, είτε να δημιουργηθεί ένας πολυ-player, ο οποίος να υποστηρίζει άμεσα μία μεγάλη γκάμα από formats animation και video (αλλά και διαφορετικών δυνατοτήτων απεικόνισης) είτε να υπάρξει η δυνατότητα ασφαλούς και αξιόπιστης μετατροπής μεταξύ των formats του animation.

Κάπως έτσι φαίνεται πως σκέφτηκε ο Γερμανός προγραμματιστής Markus Moening και παρουσίασε στις αρχές του 1994 ένα πρόγραμμα, το οποίο άκουγε στο όνομα "Main Actor" και συνοδευόταν από την υπόσχεση του δημιουργού του ότι θα έδινε λύση στα προαναφερθέντα προβλήματα. Αν και σύντομα το πρόγραμμα "ωρίμασε" και πήρε το χαρακτηρισμό "Pro", προς μεγάλη έκπληξη του κοινού του παρέμεινε shareware. Εδώ και μερικούς μήνες, ωστόσο, η μικρή ομάδα του Markus - η οποία ακούει στο όνομα Main Concept - εξέδωσε, σε συνεργασία με την πολύ γνωστή VillageTronic, το διάδοχο του προγράμματος, με τον τίτλο "MainActor Broadcast", που είναι πλέον commercial.

Το πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει το χρήστη είναι το λιτό αλλά και φιλικό περιβάλλον εργασίας του προγράμματος. Το πρόγραμμα είναι πλήρως screen-sensitive, αν και ο χρήστης μπορεί ανά πάσα στιγμή να καθορίσει τόσο την ανάλυση όσο και το χρωματικό βάθος της οθόνης του. Φυσικά, οι κάτοχοι κάποιας κάρτας γραφικών έχουν κάθε λόγο να χαίρονται για το ότι το πρόγραμμα δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα, ακόμη και αν το interface του "ανοίξει" σε ανάλυση 1600x1280 (!). Επίσης, πολύ θετικό είναι το ότι ο χρήστης μπορεί να ορίσει τη γραμματοσειρά οθόνης που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Ολες οι λειτουργίες του προγράμματος είναι προσβάσιμες από το χρήστη, είτε μέσω των μενού επιλογών είτε μέσω των κουμπιών, των requesters και των gadgets που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα στα παράθυρα ελέγχου των λειτουργιών του. Καταρχήν, υπάρχει ένα παράθυρο με παραμέτρους που αφορούν στο άνοιγμα και στο playback του animation.

Ακόμα, υπάρχει ένα παράθυρο μηνυμάτων ή πληροφοριών του προγράμματος, από όπου ο χρήστης μπορεί διαρκώς να ενημερώνεται για την κατάσταση των λειτουργιών του προγράμματος και για το τι εκτελείται ανά πάσα στιγμή. Τέλος, υπάρχει το σημαντικό παράθυρο των ενεργών projects, από όπου γίνεται η διαχείριση των frames των animation που "φορτώσαμε". Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι προσφέρει το πρόγραμμα. Οι δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα στο χρήστη αφορούν σε τέσσερις τομείς ή λειτουργίες:



(α) Δημιουργία animation από

Joystick ΧΩΡΙΣ

μία αλληλουχία στατικών εικόνων με παράλληλη εισαγωγή και συγχρονισμό ήχου.

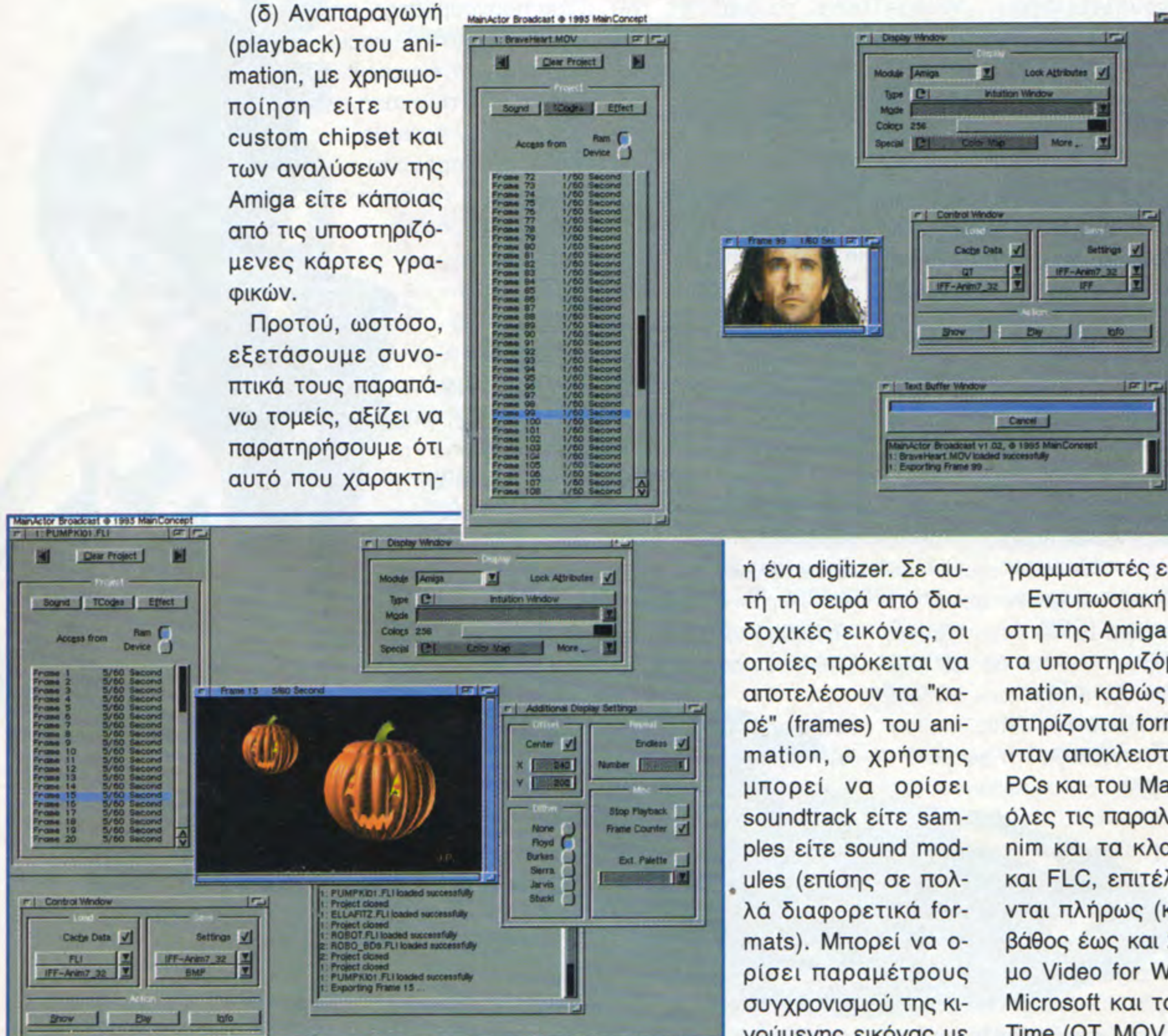
(β) Επεξεργασία και εφαρμογή ειδικών εφέ πάνω στα καρέ του animation.

(γ) Μετατροπές μεταξύ διαφορετικών formats εικόνας και animation και, τέλος, όπως είναι φυσικό,

(δ) Αναπαραγωγή (playback) του animation, με χρησιμοποίηση είτε του custom chipset και των αναλύσεων της Amiga είτε κάποιας από τις υποστηριζόμενες κάρτες γραφικών.

Προτού, ωστόσο, εξετάσουμε συνοπτικά τους παραπάνω τομείς, αξίζει να παρατηρήσουμε ότι αυτό που χαρακτηρίζει το πρόγραμμα σε κάθε επίπεδο είναι το ότι έχει σχεδιαστεί κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι σχετικά απλή υπόθεση η αύξηση των χαρακτηριστικών και των δυνατοτήτων του, μια και το πρόγραμμα είναι πλήρως modular, από τα formats animation και εικόνας που υποστηρίζει μέχρι τα ειδικά εφέ και την υποστήριξη σε ήχο. Επίσης, το πρόγραμμα προσφέρει ένα πολύ δυνατό ARexx port, κάτι που το καθιστά ιδανικό "βοηθό" σε προγράμματα, όπως για παράδειγμα το SCALA και άλλα.

Το πρόγραμμα υποστηρίζει πληθώρα από formats, τόσο εικόνας όσο και animation. Ο χρήστης μπορεί να εισάγει μία ολόκληρη σειρά από εικόνες, τις οποίες είτε δημιούργησε ο ίδιος σε ένα 3D πακέτο είτε ψηφιοποίησε μέσα από ένα framegrabber ή ένα digitizer. Σε αυτή τη σειρά από διαδοχικές εικόνες, οι οποίες πρόκειται να αποτελέσουν τα "καρέ" (frames) του animation, ο χρήστης μπορεί να ορίσει soundtrack είτε samples είτε sound modules (επίσης σε πολλά διαφορετικά formats). Μπορεί να ορίσει παραμέτρους συγχρονισμού της κινούμενης εικόνας με τον ήχο, παραμέτρους που αφορούν στο ρυθμό αναπαραγωγής (playback rate) κ.ο.κ.

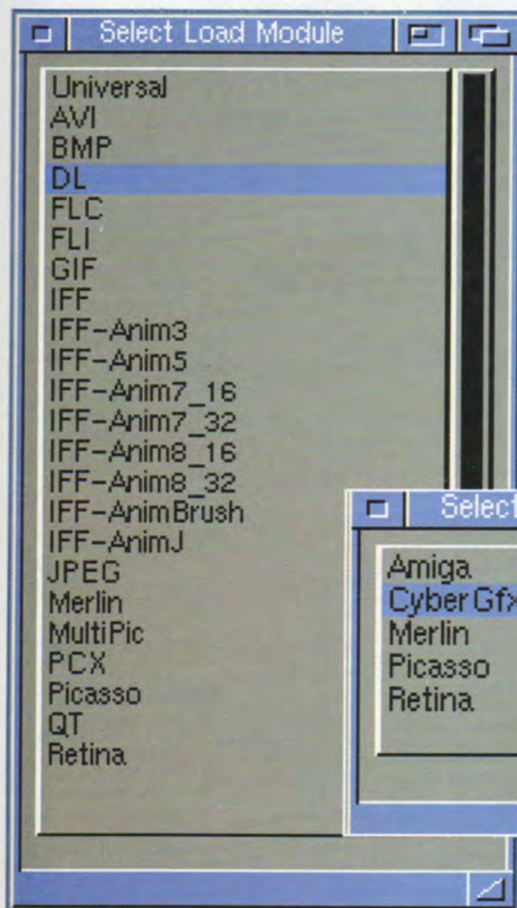


Μόλις ο χρήστης δημιουργήσει ένα animation ή εισαγάγει ένα έτοιμο, μπορεί ή να το επεξεργαστεί περαιτέρω εφαρμόζοντας κάποιο ειδικό εφέ ή να το σώσει σε κάποιο από τα υποστηριζόμενα formats είτε να το "παίξει" real-time στην οθόνη του. Αν υποτεθεί ότι ο χρήστης θέλει να εφαρμόσει κάποιο εφέ στα "καρέ", το μόνο που έχει να κάνει είναι να πατήσει το κουμπί Effects και να επιλέξει από τα διαθέσιμα. Σε αυτό το σημείο, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε πως μολονότι τα εφέ που διαθέτει το πρόγραμμα είναι αρκετά ποιοτικά και ασφαλώς χρήσιμα, θα μπορούσαν ωστόσο αφ' ενός να είναι περισσότερα και αφ' ετέρου να διαθέτουν ένα οπτικό preview του αποτελέσματος (όπως για παράδειγμα στο Adobe Premiere), εκτός από τη σύντομη γραπτή περιγραφή που διαθέτουν. Πάντως, το γεγονός ότι το πρόγραμμα είναι modular μπορεί να εγγυηθεί την αύξηση του αριθμού των εφέ, είτε από τους προγραμματιστές είτε από τρίτους.

Εντυπωσιακή για το μέσο χρήστη της Amiga είναι η λίστα με τα υποστηριζόμενα formats animation, καθώς θα βρει να υποστηρίζονται formats που θεωρούνταν αποκλειστικό προνόμιο των PCs και του Mac. Ετσι, πέρα από όλες τις παραλλαγές του IFF-Anim και τα κλασικά πλέον FLIc και FLC, επιτέλους υποστηρίζονται πλήρως (και σε χρωματικό βάθος έως και 24-bit) τα περίφημο Video for Windows (AVI) της Microsoft και το εξαίρετο QuickTime (QT, MOV ή MOOV) της Apple. Ετσι, η Amiga δεν μένει "έξω από το χορό" των δεκάδων συλλογών με έτοιμα animations (σε CD) στα παραπάνω formats, για χρήση στους τομείς του desktop video ή των multimedia. Πέρα από

τα παραπάνω διάσημα formats, το πρόγραμμα υποστηρίζει και το λιγότερο συνηθισμένο DL, ενώ στο Internet έχει ήδη κυκλοφορήσει ξεχωριστά ένας MPEG loader για το πρόγραμμα.

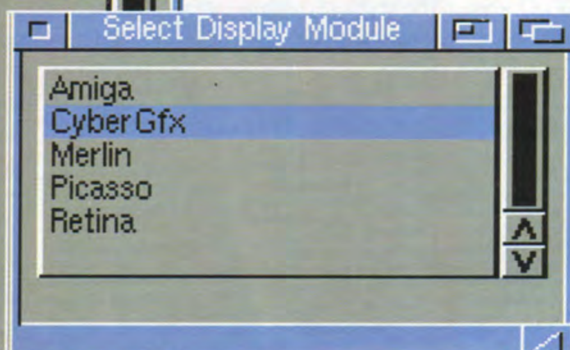
Το χαρακτηριστικό που σίγουρα κάνει το πρόγραμμα πολύ χρήσιμο είναι η δυνατότητά του να κάνει μετατροπές στα formats, να σώζει δηλαδή ένα animation σε διαφορετικό format από αυτό που φορτώσαμε αρχικά. Το μόνο από τα σημαντικά formats, το οποίο δεν σώζει το πρόγραμμα, είναι το QuickTime, αν και αυτό πρόκειται να ενσωματωθεί σε μία από τις επόμενες εκδόσεις. Το πρόγραμμα είναι επίσης σε θέση να "ενώσει" δύο - ή περισσότερα - διαφορετικά animations σε ένα κοινό αρχείο. Αναφορικά με την υποστήριξη

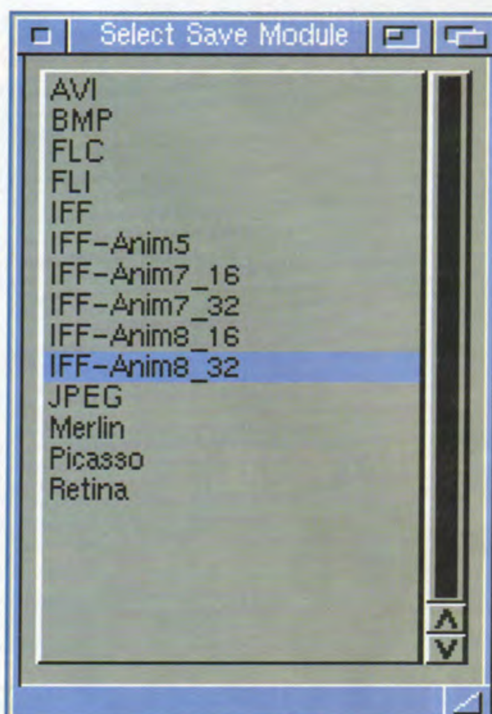


του προγράμματος στον ήχο που πολλές φορές περιλαμβάνουν τα QT και AVI αρχεία, θα είχαμε να παρατηρήσουμε πως είναι μάλλον πλημμελής. Είναι ένας τομέας, ο οποίος σαφώς χρήζει βελτιώσεων. Τα πράγματα διορθώνονται κάπως με την ύπαρξη κάποιων utilities, όπως του Rip AVI Sound, το οποίο "κλέβει" το soundtrack ενός AVI αρχείου για να μπορεί κατόπιν να εισαχθεί εκ νέου στο animation.

Ο τομέας της αναπαραγωγής του animation σε "πραγματικό χρόνο" (real-time animation playback) είναι ίσως ο πιο σημαντικός για την πλειονότητα των χρηστών που δεν ενδιαφέρονται για την εγγραφή του animation σε βιντεοκασέτα, αλλά μάλλον για τον εντυπωσιασμό και την ευχάριστη οπτική αίσθηση, την οποία αναμφισβήτητα προκαλεί στους θεατές η ομαλή ροή ενός animation που "παίζει" απευθείας από τον υπολογιστή.

Στον τομέα αυτό, οι επιδόσεις του Main Actor Broadcast είναι αρκούντως ικανοποιητικές. Βέβαια, θα πρέπει να τονίσουμε ότι η ποιότητα και η ταχύτητα αναπαραγωγής ενός animation εξαρτώνται από συνδυασμό πολλών παραγόντων, μεταξύ των οποίων πρωτεύοντα ρόλο έχουν το μέσο από το οποίο "παίζει" το animation και, φυσικά, οι αντικειμενικές δυνατότητες του υπολογιστή (υπολογιστική ισχύς, μνήμη και χρωματικό βάθος). Στην πρώτη περίπτωση, είναι αυτονόητο ότι το ομαλότερο playback επιτυγχάνεται όταν το animation είναι φορτωμένο στη μνήμη του υπολογιστή. Βέβαια, θα ήταν αδύνατη η διαχείριση και η αναπαραγωγή μεγάλων animations χωρίς τα αντίστοιχα μεγάλα ποσά διαθέσιμης μνήμης και για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται κατά κόρον (φυσικά και από το MainActor Broadcast) η τεχνική του "spooling", δηλαδή το παίξιμο απευθείας από το αποθηκευτικό μέσο.

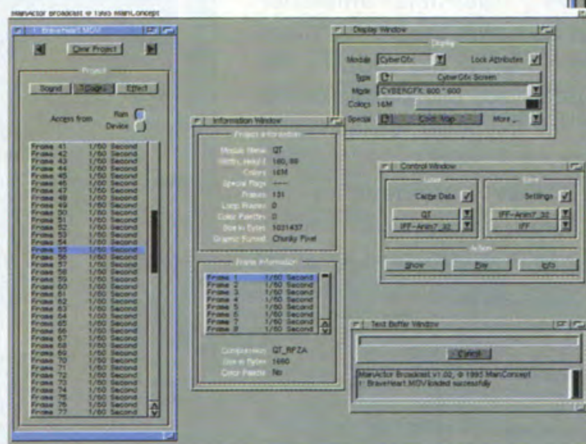


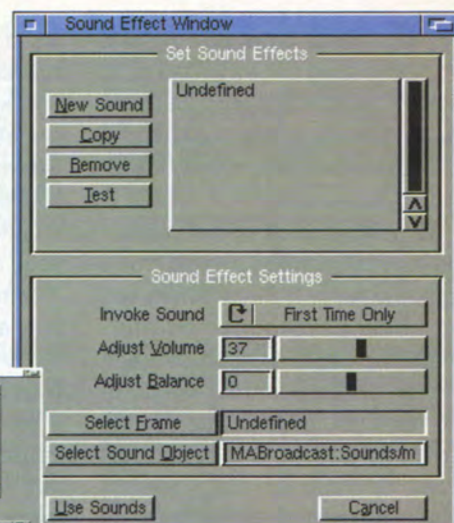


Εύλογο είναι ότι, μετά τη μνήμη, ο σκληρός δίσκος αποτελεί την καλύτερη πηγή ανάκλησης ενός animation. Στην περίπτωση των CD-ROMs, διαπιστώνουμε ότι οι ρυθμοί διαμεταγωγής των δεδομένων είναι αισθητά χαμηλότεροι, αν και την κατάσταση βελτιώνουν αισθητά τα drives τετραπλής ταχύτητας και πολύ περισσότερο βέβαια τα εξαπλής ή οχταπλής ταχύτητας,

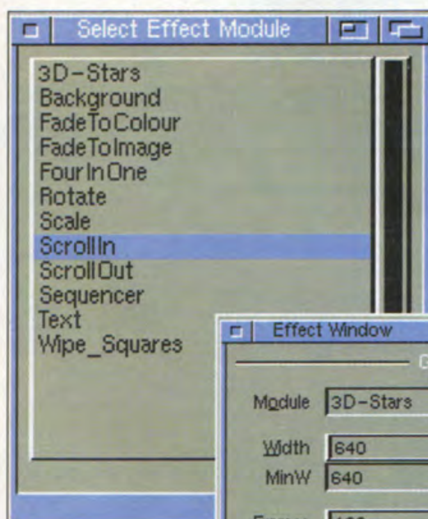
τα οποία εγγίζουν τα κατώτατα όρια διαμεταγωγής των σκληρών δίσκων.

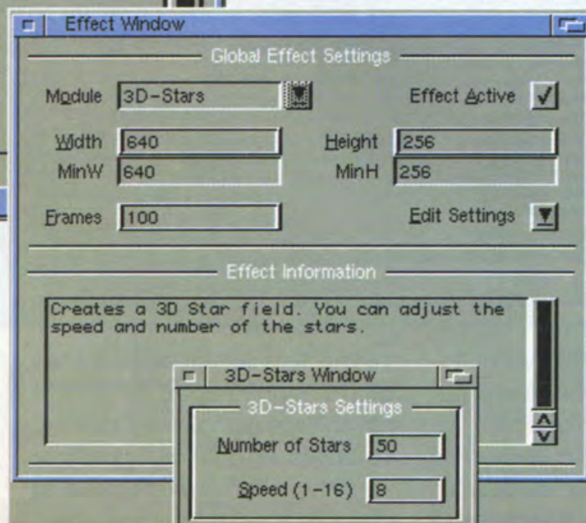
Στην περίπτωση, εξάλλου, των παραγόντων που εξαρτώνται από τις αντικειμενικές δυνατότητες του υπολογιστή, βλέπουμε ότι το MainActor Broadcast τα καταφέρνει αρκετά καλά και σε "μικρά" συστήματα, τηρουμένων βέβαια των αναλογιών. Σε native formats της Amiga (planar, όπως το IFF-Anim), η ταχύτητα στα βασικά μοντέλα είναι σαφέστατα πολύ καλύτερη από τα chunky FLI/FLC, AVI και QT. Η κατάσταση, αναφορικά με τα FLI/FLC και DL, σαφώς βελτιώνεται με την ύπαρξη Fast RAM και ενός accelerator (68030/40+ MHz), μια και το playback αγγίζει πια αντιστοίχως τις επιδόσεις ενός καθαρόαιμου 486 PC. Βέβαια, τα πράγματα αντιστρέφονται τελείως στην περίπτωση ύπαρξης μίας κάρτας γραφικών, καθώς τα chunky formats αποδίδουν πλέον καλύτερα από τα planar, ακόμα και με μία A3000.





Κατά τη διάρκεια του review, δοκιμάσαμε το playback του προγράμματος τόσο σε native [planar] Amiga modes και animations όσο και με chunky formats (FLC, DL, AVI και QuickTime), σε μία PiccoloSD64 με CyberGraphX. Τα αποτελέσματα με τη χρήση του CyberGfx player του προγράμματος ήταν εξαιρετικά για τα chunky formats (ιδιαίτερα τα AVI και τα FLI/FLC "ΠΕΤΟΥΣΑΝ"!) και απλώς ικανοποιητικά για τα planar (IFF-Anim5&7). Αντίθετα, τα planar formats "πετούσαν" στο 1084 monitor σε AGA PAL/Interlace, αν και οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι ακόμη και τα chunky FLI/FLC απέδιδαν εξαιρετικά σε PAL, ίσως πλέον λόγω της καθαρής υπολογιστικής ισχύος (CPU: 68040/40 MHz).





Τελειώνοντας αυτή την παρουσίαση, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι το πρόγραμμα σαφώς καταφέρνει να εντυπωσιάσει το χρήστη από την πρώτη στιγμή, μια και οι λειτουργίες του έρχονται να καλύψουν ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών σχετικά με το animation μέσω υπολογιστή. Ωστόσο, αν και το πρόγραμμα είναι απόλυτα χρήσιμο και αρκετά δυνατό, πιστεύουμε ότι σε αυτή την πρώτη του εμπορική έκδοση δεν καταφέρνει να συγκεντρώσει και να προσφέρει στον επαγγελματία όλα εκείνα τα στοιχεία που θα δικαιολογούσαν απόλυτα το χαρακτηρισμό "Broadcast".

Ας ελπίσουμε ότι σε μία από τις επόμενες εκδόσεις του το πρόγραμμα θα "ωριμάσει" περισσότερο, αφού το δυναμικό για σημαντικές βελτιώσεις είναι σίγουρα υπαρκτό, κυρίως χάρη στη modular ανοιχτή αρχιτεκτονική του και την απλή - αλλά συγχρόνως δυνατή - σύλληψη του αντικειμένου. Οπως και αν έχουν τα πράγματα, πάντως, αν ασχολείστε έστω και ερασιτεχνικά με το computer animation ή αν θέλετε να έχετε και εσείς πρόσβαση στα χιλιάδες animations που είναι διαθέσιμα σε CD-ROMs (τώρα πια και στο Internet) το MainActor Broadcast αξίζει σίγουρα της προσοχής σας.

PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS



ΕΝΑ SUPER
ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ
PC-MASTER
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ



ΕΝΑ
ΜΟΝΑΔΙΚΟ
CD-ROM
ΜΕ 650MB
GAME SOFTWARE



AMOS BASIC

Σε αυτό το άρθρο θα ολοκληρώσουμε το παιχνίδι του Pacman και θα αναφερθούμε σε μερικές ρουτίνες ελέγχου των φαντασμάτων και στον τρόπο με τον οποίο ο Pacman – μόνον αυτός και όχι τα φαντάσματα – θα μπορεί να τρώει τις τελίτσες.

Του Ν. Ελευθεριάνου

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Το πρόγραμμα 3 που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος, λόγω σφάλματος του συγγραφέα, είχε μία ατέλεια και δεν έκλεινε το αρχείο που δημιουργούσε. Το πρόγραμμα επαναδημοσιεύεται, σωστό πλέον, σε αυτό το τεύχος. Ζητούμε συγγνώμη για αυτή την αβλεψία μας, η οποία οφείλεται σε πίεση χρόνου.

ΕΛΕΓΧΟΣ JOYSTICK (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

Στο προηγούμενο άρθρο είχαμε αναφερθεί στην κίνηση του Pacman και στις διάφορες ρουτίνες ελέγχου που είναι υπεύθυνες για αυτή την κίνηση. Ο έλεγχος, στον οποίο είχαμε αναφερθεί προς το τέλος του άρθρου και ο οποίος φαίνεται και στο πρόγραμμα 1, μαζί με τις εντολές ελέγχου του joystick περιείχε και τις εντολές:

(YPAC+17) mod 32=0
(XPAC+17) mod 32=0

Είχαμε εξηγήσει ότι οι εντολές αυτές ελέγχουν εάν ο Pacman βρίσκεται στο κέντρο μίας από τις υποθετικές θέσεις μεγέθους 32x32 pixels. Πώς γίνεται όμως αυτό;

Η εντολή x mod Y (όπου x και Y, δύο αριθμοί) μας δίνει το υπόλοιπο της διαίρεσης του x διά του Y. Το αποτέλεσμα, όπως μπορεί εύκολα να διαπιστώσει κάποιος με λίγες πράξεις, που είναι το υπόλοιπο της διαίρεσης, παίρνει τιμές από 0 έως Y-1. Παραδείγματος χάριν, εάν διαιρέσουμε οποιονδήποτε αριθμό με το 10, το υπόλοιπο θα παίρνει πάντα τιμές από 0 έως 9.

Οι υποθετικές θέσεις, όπως αναφέραμε, έχουν διαστάσεις 32 pixels. Εάν, λοιπόν, πάρουμε το υπόλοιπο της διαίρεσης των συντεταγμένων του Pacman με το 32, θα μπορούμε

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```
Rem-----------
Rem PROGRAM 1
Rem-----------
Dim P(10,8),P2(10,8)
' δηλώνουμε έναν πίνακα για
' 4 το πολύ φαντάσματα
Dim XGHOST(4),GX(4)
Dim YGHOST(4),GY(4)
Screen Open
  0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
' φόρτωσε τα bobs που έχουμε
' ήδη σώσει στη δισκέττα
Load "PACMAN:bobs1.abk"
Fade 1 To -1
Wait Vbl
Hot Spot 6,15,15
Hot Spot 7,15,15
' φόρτωσε το αρχείο που έχει
' τα δεδομένα για τις θέσεις
' των τετραγώνων της πίστας
Open In 1,"PACMAN:1"
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  Input #1,V
  P(X,Y)=V
 Next X
Next Y
Close
Wait 1
' ακολούθως φόρτωσε το
  αρχείο
' με τα δεδομένα για τις θέσεις
' των χαπιών της πίστας
Open In 1,"PACMAN:B1"
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  Input #1,V
  P2(X,Y)=V
 Next X
Next Y
Close
' εκτύπωσε στην οθόνη τις
' εικόνες που αντιστοιχούν
' στις θέσεις του λαβύρινθου
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  If P(X,Y)<>0
   ' πρώτα τυπώνεται ο τοίχος
   ' για μία θέση...
   Paste Bob X*32-1,Y*32-
   1,P(X,Y)
  End If
  If P2(X,Y)<>0
   ' ...και μετά τυπώνεται το
   ' χαπάκι που υπάρχει ( εάν
   ' υπάρχει ) στην ίδια θέση
   Paste Bob X*32-1,Y*32-
   1,P2(X,Y)
   Inc PILES
  End If
 Next X
Next Y
' ------------------------
' κυρίως βρόχος προγράμματος
' ------------------------
' καθορισμός της θέσης
' του Pacman
XPAC=4*32+15 : Y-
  PAC=5*32+15
PX=1 : PY=0
' καθορισμός της θέσης του
' φαντάσματος
XGHOST(1)=3*32+15
YGHOST(1)=0*32+15
GX(1)=1
GY(1)=0
' double buffering για την
' αποφυγή τρεμουλιάσματος
Double Buffer
Autoback 0
Bob Update Off
' ο βρόχος επαναλαμβάνεται
' μέχρι ο παίκτης να πατήσει
' κάποιο πλήκτρο
While Inkey$=""
 T1=XPAC+PX*16-(PX<0)
 T2=YPAC+PY*16-(PY<0)
 If Point(T1,T2)<>2
  Add XPAC,PX
  Add YPAC,PY
 End If
 ' έλεγχοι για το joystick
 If Jleft(1) and(YPAC+17)
  mod 32=0
  PX=-1 : PY=0
 End If
 If Jright(1) and(YPAC+17)
  mod 32=0
  PX=1 : PY=0
 End If
 If Jup(1) and(XPAC+17)
  mod 32=0
  PX=0 : PY=-1
 End If
 If Jdown(1) and(X-
  PAC+17) mod 32=0
  PX=0 : PY=1
 End If
 ' ρουτίνα ελέγχου ύπαρ-
  ξης χαπιών
 ' στις τρέχουσες συντε-
  ταγμένες
 ' του Pacman
 Bob Clear
 H=Point(XPAC,YPAC)
 If H=1 or H=3
  Cls 0,XPAC-10,YPAC-10
   To XPAC+10,YPAC+10
  Inc SCORE
```

AMOS

BASIC

να ξέρουμε από το αποτέλεσμα σε ποιο σημείο του τετραγώνου βρίσκεται ο Pacman. Εμάς, μας ενδιαφέρει εάν ο Pacman είναι στο κέντρο μίας θέσης, δηλαδή στο σημείο 15,15, όπως το είχαμε καθορίσει στο προηγούμενο άρθρο. Εάν, για παράδειγμα, οι συντεταγμένες είναι 47,15, δηλαδή ο Pacman βρίσκεται στο κέντρο της θέσης της πρώτης σειράς και της δεύτερης στήλης, τότε οι προηγούμενες εντολές θα είναι:

(15+17) mod 32=0
(47+17) mod 32=0

Αυτές πράγματι δίνουν πηλίκο μηδέν. Επισημαίνουμε ότι ακριβώς το ίδιο αποτέλεσμα θα επιτυγχάναμε, εάν χρησιμοποιούσαμε τις εντολές:

YPAC mod 32=15
XPAC mod 32=15

Βλέπουμε δηλαδή ότι, πολλές φορές, υπάρχουν περισσότερες από μία λύσεις σε ένα πρόβλημα. Εάν όλα αυτά σας μπερδεύουν, τότε να αναφέρουμε κάτι πιο απλό: Οι συντεταγμένες του κέντρου μίας θέσης x, Y, για παράδειγμα, της 4,2, δηλαδή της θέσης της 5ης στήλης και της 3ης σειράς - αφού η αρίθμηση ξεκινά, όπως είχαμε επισημάνει παλαιότερα, από το μηδέν - θα είναι:

x*32+15,Y*32+15

Δηλαδή, x θέσεις μεγέθους 32x32 pixels αριστερά συν 15 pixels (που είναι η x συντεταγμένη του κέντρου της θέσης) και Y θέσεις μεγέθους 32x32 pixels επάνω συν 15 pixels (Y συντεταγμένη) από την εν λόγω θέση. Στο παράδειγμα είναι:

4*32+15,2*32+15

Οταν προσθέσουμε στις συντεταγμένες του κέντρου μίας θέσης το 17 και, στη συνέχεια, διαιρέσουμε με το 32, τότε το αποτέλεσμα είναι 0. Ομοίως, εάν διαιρέσουμε τις συντεταγμένες του κέντρου με το 32, τότε το αποτέλεσμα είναι 15. Στην πρώτη περίπτωση, οι έλεγχοι θα πρέπει να έχουν τη μορφή:

(YPAC+17) mod 32=0
(XPAC+17) mod 32=0

Ενώ στη δεύτερη περίπτωση, θα είναι:

YPAC mod 32=15
XPAC mod 32=15

Το αποτέλεσμα αυτών των ελέγχων έχει βέβαια και μία παρενέργεια, η οποία σκοπίμως δεν διορθώθηκε. Εάν αλλάξουμε διεύθυνση στο μοχλό και υπάρχει τοίχος προς την

```
Dec PILES
End If
' εάν πρόκειται γιά μεγάλο
  χάπι
' τότε η μεταβλητή INVUL-
  NERABLE
' παίρνει την τιμή 1
If H=3
 INVULNERABLE=1
 I2=200
End If
Dec I2
I2=Max(I2,0)
' μόλις το I2 γίνει μηδέν
  τότε
' η μεταβλητή INVULNER-
  ABLE
' παίρνει την τιμή 0
If I2=0
 INVULNERABLE=0
End If
Bob 1,XPAC,YPAC,6
' έλεγχοι για τα φαντά-
  σματα
For N=1 To 1
 ' ο επόμενος έλεγχος εί-
   ναι όμοιος
 ' με τον έλεγχο του Pac-
   man για
 ' την ύπαρξη ή μη ενός
   τοίχου
 ' μπροστά από το φάντασμα
 T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-
  (GX(N)<0)
 T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-
 (GY(N)<0)
 If Point(T1,T2)<>2
  Add XGHOST(N),GX(N)
  Add YGHOST(N),GY(N)
 End If
 Bob
  1+N,XGHOST(N),YGHOST(
  N),7
 ' έλεγχος για το εάν το
 ' φάντασμα βρίσκεται στο
 ' κέντρο μιας "θέσης"
 T1=(XGHOST(N)+17) mod
  32=0
 T2=(YGHOST(N)+17) mod
  32=0
 If T1 and T2
  R=Rnd(1)
  R2=Rnd(3)
  R=R+(R=0)
  XOLD=GX(N) :
  YOLD=GY(N)
  ' 1η περίπτωση: αλλαγή της
  ' διεύθυνσης προς τα δεξιά
  ' ή τα αριστερά και έλεγχος
  T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-
  (GX(N)<0)
  T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-
  (GY(N)<0)
  If Point(T1,T2)=2 or R2=1
   If GX(N)=0
    GX(N)=R : GY(N)=0
   Else
    GX(N)=0 : GY(N)=R
   End If
  Else
   Goto GO_ON
  End If
  ' εάν στην καινούρια διεύ-
  θυνση
  ' υπάρχει τοίχος, τότε άλλα-
  ξε
  ' πάλι τη διεύθυνση προς
  την
  ' αντίθετη μεριά
  T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-
  (GX(N)<0)
  T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-
  (GY(N)<0)
  If Point(T1,T2)=2
   GX(N)=-GX(N) : GY(N)=-
  GY(N)
  Else
   Goto GO_ON
  End If
  ' εάν και πάλι υπάρχει τοίχος
  ' τότε συνέχισε εμπρός
  T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-
  (GX(N)<0)
  T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-
  (GY(N)<0)
  If Point(T1,T2)=2
   GX(N)=XOLD
   GY(N)=YOLD
  End If
  ' εάν εμπρός ήταν τοίχος (
  οπότε
  ' αφού αποκλείσαμε τις άλ-
  λες
  ' διευθύνσεις ) αλλάζουμε
  την
  ' διεύθυνση κίνησης προς τα
  πίσω
  T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-
  (GX(N)<0)
  T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-
  (GY(N)<0)
  If Point(T1,T2)=2
   GX(N)=-XOLD
   GY(N)=-YOLD
  End If
 End If
 GO_ON:
Next N
Bob Draw
Screen Swap
Wait Vbl
Wend
```

AMOS BASIC

κατεύθυνση αυτή, τότε ο Pacman ακινητοποιείται. Αυτό διορθώνεται, εφόσον ο προγραμματιστής βάλει μία επιπλέον ρουτίνα ελέγχου, για να δει εάν υπάρχει τοίχος στην κατεύθυνση προς την οποία θα γυρίσει το joystick.

ΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΩΝ

Για την κίνηση των φαντασμάτων χρησιμοποιούμε κάποιες ρουτίνες ελέγχου, οι οποίες μοιάζουν με τις αντίστοιχες ρουτίνες ελέγχου της κίνησης του Pacman.

Εάν λοιπόν ονομάζαμε XGHOST και YGHOST τις μεταβλητές που περιγράφουν τις συντεταγμένες - οριζόντια και κατακόρυφη, αντίστοιχα - ενός φαντάσματος και GX και GY τις αντίστοιχες με τις PX και PY μεταβλητές του Pacman, τότε η κίνηση των φαντασμάτων θα έμοιαζε με την κίνηση του Pacman. Δηλαδή, οι XGHOST και YGHOST θα περιέχουν τη θέση του φαντάσματος και σε αυτές θα προσθέτουμε τις GX και GY (οι οποίες θα περιέχουν μία τιμή -1,0 ή 1), για να τις μεταβάλουμε και, κατά συνέπεια, για να μεταβάλουμε τις συντεταγμένες του φαντάσματος.

Βέβαια, στο Pacman υπάρχουν 4 φαντάσματα, για αυτό και εμείς χρησιμοποιούμε έναν πίνακα 4 στοιχείων, μέσω των εντολών:

```
Dim XGHOST(4),GX(4)
Dim YGHOST(4),GY(4)
```

Με αυτό τον τρόπο, μπορούμε να έχουμε μέγιστο αριθμό φαντασμάτων τα τέσσερα. Ετσι, οι μεταβλητές XGHOST(1), YGHOST(1) θα αντιστοιχούν στις συντεταγμένες του πρώτου φαντάσματος, οι μεταβλητές XGHOST(2), YGHOST(2) θα αντιστοιχούν στις συντεταγμένες του δεύτερου φαντάσματος κ.ο.κ.

Εδώ, πρέπει να κάνουμε μία παρένθεση και να αναφερθούμε στη χρήση μίας νέας μεταβλητής, της P2(10,8), η οποία θα περιέχει δεδομένα, που φορτώνονται από το δίσκο, για το εάν σε μία θέση στην οθόνη υπάρχει κάποιο από τα χαπάκια που μπορεί να φάει ο Pacman. Το αρχείο που περιέχει τα δεδομένα αυτά είναι το B1 και δημιουργείται όταν τρέξουμε το πρόγραμμα 2. Θα πρέπει δηλαδή πρώτα να τρέξουμε τα προγράμματα 2, 3 και 4, προκειμένου να δημιουργήσουμε τα αρχεία "1", "B1" και "bobs.abk", ενώ κατόπιν θα τρέξουμε το πρόγραμμα 1, προκειμένου να δούμε το παιχνίδι. Επισημαίνουμε εδώ, κλείνοντας την παρένθεση, ότι για να φορτώσουμε τα δεδομένα από τα αρχεία "1" και "B1" στις μεταβλητές P(10,8) και P2(10,8), αντίστοιχα, χρησιμοποιούμε τις εντολές Open In και Close, για να ανοίξουμε τα αρχεία σειριακής προσπέλασης.

Θα αγνοήσουμε τις ρουτίνες ελέγχου του Pacman, καθώς αναφερθήκαμε σε αυτές στο προηγούμενο άρθρο, και θα ασχοληθούμε τώρα με τις ρουτίνες ελέγχου της κίνησης των φαντασμάτων. Αυτές οι ρουτίνες είναι παρόμοιες με τις αντίστοιχες ρουτίνες που χρησιμοποιήσαμε στον Pacman, για να ελέγξουμε εάν υπάρχει μπροστά του τοίχος. Αυτό φαίνεται στο πρόγραμμα 1, μετά τη γραμμή For N=1 To 1

Βέβαια, η εντολή αυτή, όπως έχει, πραγματοποιεί τον έλεγχο μόνο για το πρώτο φάντασμα, συνεπώς μόνο ένα φάντασμα μετακινείται. Αυτό διορθώνεται, εάν αλλάξουμε την εντολή σε:

```
For N=1 To 4
```

και προσθέσουμε μερικές επιπλέον γραμμές - στο σημείο όπου αναφέρεται: "καθορισμός της θέσης του φαντάσματος" - για να καθορίσουμε τις αρχικές θέσεις και των τεσσάρων φαντασμάτων. Ετσι, εάν θέλουμε να ξεκινήσουν όλα τα φαντάσματα από την ίδια θέση και να στραφούν σε αντίθετες κατευθύνσεις, θα προσθέσουμε τις γραμμές:

```
XGHOST(2)=3*32+15
YGHOST(2)=0*32+15
GX(2)=-1
GY(2)=0
XGHOST(3)=3*32+15
YGHOST(3)=0*32+15
GX(3)=1
GY(3)=0
```

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
'-----------
' PROGRAM 2
'-----------
' program to create the
' file "B1" which contains
' data for maze creation
Screen Open
  0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
Open Out 1,"PACMAN:b1"
For Y=0 To 8
For X=0 To 10
Read V
Print #1,V
Next X
Next Y
Close
Data 5,1,1,1,1,1,1,1,1,5,0,1
Data 0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,1
Data 1,1,0,0,1,1,1,1,0,0,1,0
Data 1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0
Data 1,0,1,0,1,0,0,1,1,1,1,1
Data 1,1,1,1,1,0,1,0,0,1,0,0
Data 1,0,0,1,0,5,1,1,1,1,1,1
Data 1,1,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Data 0,0,0
```

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3

```
'-----------
' PROGRAM 3
'-----------
' program to create the
' file "1" which contains
' data for maze creation
Screen Open
  0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
Open Out 1,"PACMAN:1"
For Y=0 To 8
For X=0 To 10
Read V
Print #1,V
Next X
Next Y
Close
Data 4,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3
Data 3,4,2,3,4,2,3,4,2,3,3
Data 3,2,2,0,3,0,3,2,2,0,3
Data 2,3,4,3,2,2,0,4,3,4,0
Data 0,3,3,2,3,4,3,3,3,3,0
Data 4,0,2,2,0,2,0,2,0,2,3
Data 3,4,2,3,4,2,3,4,2,3,3
Data 3,2,2,0,2,2,0,2,2,0,3
Data 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3
```

AMOS

BASIC

XGHOST(4)=3*32+15
YGHOST(4)=0*32+15
GX(4)=-1
GY(4)=0

Συνεχίζοντας, βλέπουμε ότι, αφού γίνουν οι έλεγχοι, ακολουθεί η γραμμή:

Bob 1+N,XGHOST(N),YGHOST(N),7

Αυτή απεικονίζει το πρώτο φάντασμα (για N=1) ως bob με αριθμό 2, στις συντεταγμένες που του αντιστοιχούν. Το ίδιο συμβαίνει και για τα υπόλοιπα φαντάσματα - εάν, όπως προαναφέραμε, το N πάρει τιμές από 1 έως 4.

Τώρα, βέβαια, γεννάται το εξής ερώτημα: "Με τους ελέγχους αυτούς, το φάντασμα (ή τα φαντάσματα) θα αλλάζει διεύθυνση μόνο εάν μπροστά του υπάρχει τοίχος. Πώς θα μπορέσουμε να το κάνουμε να αλλάζει τυχαία διεύθυνση, εάν βρεθεί σε έναν κόμβο;"

Θέλουμε, λοιπόν, να φτιάξουμε ένα φάντασμα, όχι εντελώς "χαζό", το οποίο να προχωρά μπροστά χωρίς να το νοιάζει τίποτα, αλλά ένα φάντασμα που να μπορεί να αλλάζει μερικές φορές διεύθυνση και, έτσι, να είναι λίγο πιο "επικίνδυνο" για τον παίκτη. Για αυτόν το λόγο, αναπτύχθηκαν μερικές επιπλέον ρουτίνες, οι οποίες αλλάζουν την πορεία του φαντάσματος, όταν φτάσει μπροστά σε τοίχο ή, σε μικρότερο ποσοστό, όταν βρεθεί σε έναν κόμβο. Αυτές οι ρουτίνες βρίσκονται μετά τα σχόλια:

```
' έλεγχος για το εάν το
' φάντασμα βρίσκεται στο
' κέντρο μίας "θέσης"
```

Η λογική των ελέγχων αυτών θα μπορούσε να μεταφραστεί για το φάντασμα ως εξής:

1) Ελέγχω εάν βρίσκομαι στο κέντρο μίας θέσης.

2) Εάν όχι, τότε συνεχίζω την πορεία μου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 4

```
'----------
' PROGRAM 4
'----------
'αυτό το πρόγραμμα σώζει
'στο δίσκο τις εικόνες
'των bobs
Screen Open
  0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
Palette
  0,$888,$F,$FFF,$FF0,$F0
  0
Ink 1
Bar 15,15 To 16,16
Get Bob 1,0,0 To 32,32
Cls
Ink 2
Bar 0,0 To 32,1
Get Bob 2,0,0 To 32,32
Cls
Bar 0,0 To 1,32
Get Bob 3,0,0 To 32,32
Cls
Bar 0,0 To 32,1
Bar 0,0 To 1,32
Get Bob 4,0,0 To 32,32
Cls
Ink 3
Circle 16,16,4
Paint 16,16
Get Bob 5,0,0 To 32,32
Cls
Ink 4
Circle 16,16,13
Paint 16,16
Get Bob 6,0,0 To 32,32
Cls
Ink 5
Ellipse 16,10,12,6
Paint 16,10
Bar 4,10 To 28,27
Get Bob 7,0,0 To 32,32
Cls
Save
  "PACMAN:BOBS1.Abk",1
```

3) Εάν ναι, τότε εξετάζω μήπως μπροστά μου υπάρχει τοίχος ή μήπως απλώς θέλω να αλλάξω την πορεία. Ανεξάρτητα του τι συμβαίνει, τότε:

4) Αλλάζω αρχικά την πορεία μου προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά.

5) Εάν υπάρχει τοίχος εκεί όπου διάλεξα να πάω, τότε αλλάζω πάλι προς την αντίθετη κατεύθυνση (για παράδειγμα, εάν διάλεξα δεξιά και υπάρχει εκεί τοίχος, πάω αριστερά).

6) Εάν και πάλι υπάρχει τοίχος, τότε συνεχίζω την αρχική μου πορεία μπροστά (εάν δεν είχα αρχικά τοίχο μπροστά μου) ή

7) ...γυρίζω πίσω, στην αντίθετη από την αρχική διεύθυνση.

Το (1) ελέγχεται μέσω των εντολών:

T1=(XGHOST(N)+17) mod 32=0
T2=(YGHOST(N)+17) mod 32=0
If T1 and T2

Εάν ο έλεγχος είναι αληθής, δηλαδή το φάντασμα βρίσκεται στο κέντρο μίας θέσης, τότε εκτελούνται οι ενδιάμεσοι έλεγχοι. Ειδάλλως, έχουμε την περίπτωση (2), οπότε το φάντασμα συνεχίζει την πορεία του.

Στην περίπτωση που ο έλεγχος είναι αληθής, πάμε στην περίπτωση (4) για την αλλαγή της πορείας. Για να το πετύχουμε αυτό, θα πρέπει οι μεταβλητές GX(1) GY(1) του φαντάσματος να αλλάξουν τιμές. Ας το δούμε με ένα παράδειγμα:

Εάν το φάντασμα προχωρά δεξιά, τότε GX(1)=1, GY(1)=0. Εάν θέλουμε να αλλάξει πορεία, λόγου χάρη προς τα δεξιά της κίνησης (δηλαδή προς τα κάτω), τότε θα έχουμε GX(1)=0 GY(1)=1.

Θα πρέπει, δηλαδή, η μεταβλητή που έχει μηδενική τιμή να πάρει μία τιμή 1 ή -1 και η μεταβλητή που έχει μη μηδενική τιμή να μηδενιστεί. Αυτό θα επιτευχθεί ως εξής: Δίνουμε μία τυχαία τιμή στη μεταβλητή R, μέσω της εντολής R=Rnd(1), ενώ αυτή την τιμή θα τη δώσουμε μετά στη μηδενική μεταβλητή GX(1) ή GY(1). Επειδή, όμως, η R θα έχει τιμές 0 ή 1, ενώ εμείς θέλουμε τιμές 1 ή -1, χρησιμοποιούμε την εντολή:

R=R+(R=0)

Εάν R=0, τότε το αποτέλεσμα θα είναι:

R=0+(-1)=-1

αφού το αποτέλεσμα της σύγκρισης R=0, όταν είναι αληθής η σύγκριση, είναι -1. Αντίθετα, όταν R=1, τότε:

R=1+(0)=1

αφού το αποτέλεσμα της σύγκρισης R=0, όταν είναι ψευδής η σύγκριση, είναι 0.

Ελέγχουμε τώρα στην αρχική διεύθυνση, εάν υπάρχει τοίχος και εάν δεν υπάρχει, εξετάζουμε εάν μία μεταβλητή R2, στην οποία δίνουμε τυχαίες τιμές, έχει τιμή 1:

T1=XGHOST(N)+GX(N)*16-(GX(N)<0)

T2=YGHOST(N)+GY(N)*16-(GY(N)<0)

If Point(T1,T2)=2 or R2=1

Είναι η περίπτωση (3) και ε-

AMOS

BASIC

άν συμβεί κάτι από τα δύο, αλλάζουμε τιμές στις μεταβλητές GX(1) και GY(1), σύμφωνα με όσα αναφέραμε.

Ερχόμαστε κατόπιν στην περίπτωση (5), δηλαδή ελέγχουμε εάν στην καινούρια διεύθυνση υπάρχει τοίχος, οπότε και αλλάζουμε προς την αντίθετη μεριά.

Αυτό το επιτυγχάνουμε με τις εξής εντολές:

GX(N)=-GX(N) : GY(N)=-GY(N)

Σε κάθε περίπτωση, μία από τις μεταβλητές GX(1), GY(1) έχει τιμή 0 και η άλλη έχει τιμή 1 ή -1. Οταν εκτελέσουμε τις προηγούμενες εντολές, το 0 παραμένει, αλλά το 1 αλλάζει σε -1 (ή το -1 αλλάζει σε 1).

Τώρα, βρισκόμαστε στην περίπτωση (6) και μετά τα σχόλια:

' εάν και πάλι υπάρχει τοίχος

' τότε συνέχισε εμπρός

Είναι προφανές ότι εάν υπάρχει τοίχος και στη διεύθυνση που επιλέχθηκε πριν, θα αλλάξει πάλι η διεύθυνση στην αρχική πορεία. Αυτό επιτυγχάνεται με τις εντολές:

GX(N)=XOLD
GY(N)=YOLD

αφού στις μεταβλητές XOLD και YOLD είχαμε αρχικά αποθηκεύσει τις πρώτες τιμές των GX(1) και GY(1).

Τώρα, βέβαια, κάποιος θα μπορούσε να αναρωτηθεί: Γιατί επιστρέφουμε στην αρχική μας πορεία και δεν κατευθυνόμαστε στην 3η διεύθυνση, την οποία δεν ελέγξαμε, δηλαδή στην ακριβώς αντίθετη της αρχικής; Ο λόγος είναι ο εξής: Η αλλαγή στην αρχική πορεία θα γίνει όταν το φάντασμα βρεθεί μπροστά σε τοίχο ή σε κόμβο - θα έχει τουλάχιστον μία διεύθυνση ελεύθερη, δεξιά ή αριστερά. Για να γίνει το δεύτερο, χρησιμοποιήσαμε μία μεταβλητή, την R2, στην οποία δώσαμε τυχαίες τιμές και απαιτήσαμε, όταν η R2 πάρει την τιμή 1, να αλλάξει και η πορεία του φαντάσματος.

Εάν όμως το φάντασμα βρεθεί στο κέντρο μίας θέσης, χωρίς αυτή η θέση να είναι κόμβος (δηλαδή, δεξιά και αριστερά υπάρχει τοίχος), τότε σε περίπτωση που δεν υπήρχε ο τρίτος έλεγχος, για επαναφορά του φαντάσματος στην αρχική πορεία του, θα γινόταν το εξής: Αρχικά, θα άλλαζε πορεία (για παράδειγμα, προς τα δεξιά), θα "έβλεπε" ότι υπάρχει τοίχος, θα άλλαζε πάλι πορεία (προς τα αριστερά), θα έβλεπε πάλι τοίχο και θα άλλαζε πορεία προς τα πίσω. Ουσιαστικά, δηλαδή, ενώ ο δρόμος μπροστά από το φάντασμα θα ήταν ελεύθερος, αυτό θα άλλαζε πορεία σαν μεθυσμένο!!! Αυτός είναι και ο λόγος, για τον οποίο εισαγάγαμε έναν έλεγχο, ώστε το φάντασμα πρώτα να επιστρέφει στην αρχική του πορεία και μετά να πηγαίνει προς τα πίσω.

Ετσι, ερχόμαστε στην τελική περίπτωση, την (7), όπου το φάντασμα αλλάζει πορεία προς την αντίθετη από την αρχική διεύθυνση. Αυτό φαίνεται από τους τελευταίους ελέγχους και επιτυγχάνεται μέσω των εντολών:

GX(N)=-XOLD
GY(N)=-YOLD

ΟΙ ΤΕΛΕΙΕΣ

Αναπόσπαστο στοιχείο του Pacman είναι οι τελείες, οι οποίες δίνουν επιπλέον πόντους στον Pacman. Οι σχετικοί με τις τελείες έλεγχοι γίνονται μετά τα σχόλια:

'ρουτίνα ελέγχου ύπαρξης χαπιών

'στις τρέχουσες συντεταγμένες

'του Pacman

Εδώ, θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι τα bobs που χρησιμοποιούμε για τον Pacman και τα φαντάσματα ΔΕΝ καταστρέφουν το υπόβαθρο (τα χάπια, στην περίπτωση αυτή), όταν περνάνε από πάνω. Θα πρέπει, λοιπόν, να χρησιμοποιήσουμε σε συνδυασμό κάποιες εντολές, για να ελέγξουμε το υπόβαθρο και εφόσον πρόκειται για χάπια, να το εξαφανίσουμε.

Πρώτα δίνεται η εντολή Bob Clear, προκειμένου να εξαφανιστούν τα bobs από την οθόνη. Γιατί όμως; Η επόμενη εντολή μάς το εξηγεί αυτό. Ο έλεγχος για τα χάπια γίνεται στις συντεταγμένες XPAC και YPAC του Pacman. Τα χάπια είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε να είναι "κεντραρισμένα" σε μία από τις 80 θέσεις.

Εάν δεν χρησιμοποιούσαμε την Bob Clear, τότε τα bobs θα παρέμεναν σχεδιασμένα επάνω από τις τελείες κατά τη διάρκεια του ελέγχου. Ακόμα και εάν ο Pacman βρισκόταν πάνω από ένα χάπι, ο έλεγχος θα έδειχνε ότι υπάρχει όχι το χρώμα του χαπιού, αλλά το χρώμα του Pacman. Αρα, λοιπόν, πρώτα καθαρίζουμε την οθόνη από τα bobs, μετά κάνουμε τον έλεγχο για να δούμε εάν στο σημείο βρίσκεται κάποιο χάπι (χρώμα 1 για μικρό και χρώμα 3 για μεγάλο) και, τέλος, σχεδιάζουμε πάλι τα bobs στις νέες θέσεις τους, με την Bob Draw.

Εάν πράγματι υπάρχει κάποιο χάπι στις συντεταγμένες όπου γίνεται ο έλεγχος, δηλαδή στις XPAC, YPAC, τότε καθαρίζουμε την περιοχή, με την εντολή:

Cls 0,XPAC-10,YPAC-10 To XPAC+10,YPAC+10

Καθαρίζουμε ένα τετράγωνο πλευρών 20 pixels, ώστε να είμαστε σίγουροι ότι θα καθαριστούν και οι μεγάλες τελείες/χάπια. Ταυτόχρονα, όμως, αυξάνει κατά μία μονάδα και η μεταβλητή SCORE, η οποία - όπως είναι ευνόητο - παίζει το ρόλο του σκορ του παίκτη. Επίσης, μειώνεται κατά μία μονάδα ο αριθμός των τελειών/χαπιών. Ο αριθμός αυτός, όπως είχαμε δει, υπολογίζεται αρχικά κατά τη ρουτίνα εκτύπωσης των χαπιών. Αν και δεν έχει βελτιωθεί το πρόγραμμα - να μη σας στερήσουμε άλλωστε και τη χαρά της δημιουργίας -, για να τελειώνει το παιχνίδι, όταν μηδενιστεί ο αριθμός των χαπιών, απαιτούνται ορισμένες τροποποιήσεις.

Ο αμέσως επόμενος έλεγχος φροντίζει ώστε, εάν το σημείο από το οποίο πέρασε ο Pacman έχει χρώμα 3 (δηλαδή είναι μεγάλο χάπι), να δίνει την τιμή 1 στη μεταβλητή INVULNERABLE. Η μεταβλητή αυτή, για όσο διάστημα έχει την τιμή 1, θα μας επιτρέπει να κάνουμε άτρωτο τον Pacman από τα φαντάσματα. Δεν έχει προστεθεί μία ανάλογη ρουτίνα (αφήνεται και αυτό ως άσκηση), όμως θα μπορούσε να υπάρχει μία εντολή για τον έλεγχο της σύγκρουσης του Pacman με τα φαντάσματα, η οποία να μην έχει αποτέλεσμα, εάν η INVULNERABLE έχει τιμή 1, αλλά να προκαλεί το τέλος του παιχνιδιού (ή την απώλεια μίας ζωής), εάν η INVULNERABLE έχει τιμή 0.

Ο Pacman θα παραμείνει άτρωτος περίπου για 4 δευτερόλεπτα, λόγω της μεταβλη-

τής Ι2. Η Ι2 παίρνει την τιμή 200 μαζί με την INVULNERABLE=1 και από εκεί και μετά μειώνεται η τιμή της κατά 1, κάθε φορά που επαναλαμβάνεται ο βρόχος While-End του προγράμματος. Επειδή η εντολή Wait Vbl, στο τέλος, προκαλεί καθυστέρηση για ένα πεντηκοστό του δευτερολέπτου, συνεπώς σε (4x50) 200 πεντηκοστά του δευτερολέπτου, η Ι2 θα γίνει μηδέν. Τότε, όμως, θα εκτελεστεί ο έλεγχος

```
If I=0
INVULNERABLE=0
End If
```

και η INVULNERABLE θα μηδενιστεί, άρα ο Pacman είναι πάλι τρωτός. Εν τω μεταξύ, η εντολή I2=Max(I2,0) θα φροντίζει, ώστε η Ι2 να μην πάρει ποτέ αρνητικές τιμές.

AMOS BASIC

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Μαζί με τα προγράμματα που δημιουργούν τα δεδομένα για να τρέξει σωστά το πρόγραμμα 1, δίνεται και το πρόγραμμα 5, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως map editor για τη δημιουργία δικών σας επιπέδων και την ενσωμάτωσή τους στο πρόγραμμα. Υπενθυμίζεται ότι όλα τα προγράμματα πρέπει να εγγραφούν σε μία δισκέτα με το όνομα PACMAN: Τα σημεία που αναπτύχθηκαν στο σημερινό άρθρο ίσως να μην έχουν γίνει απολύτως κατανοητά από όλους. Αυτό θα διορθωθεί ωστόσο με την πάροδο του χρόνου, όσο ο προγραμματιστής θα αυξάνει την εμπειρία του. Ο μόνος τρόπος, όμως, για να γίνει κάτι τέτοιο είναι, αφού συμβουλευτείτε το άρθρο, να πειραματιστείτε και μόνοι σας με την Amos. Προσπαθήστε να συγκεντρώσετε την προσοχή σας σε μερικές εντολές, αφαιρώντας τις από το τελικό πρόγραμμα - φροντίστε όμως να το σώσετε πιο πριν!!! - και προσπαθώντας να παρατηρήσετε τι θα συμβεί. Δοκιμάστε να φτιάξετε μικρά προγράμματα, παίρνοντας ιδέες από τη λίστα του προγράμματος Pacman. Εάν πάλι δυσκολεύεστε, μην απελπίζεστε! Ακόμα και οι προγραμματιστές των μεγάλων εταιριών συνάντησαν λάθη και δυσκολίες στο δρόμο τους! Ο χρόνος, όπως τονίσαμε, θα διορθώσει σιγά σιγά τις αδυναμίες σας. Πάντως, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι για την ανάπτυξη του προγράμματος χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές που εφαρμόζονται και σε εμπορικά παιχνίδια. Τα μυστικά των μεγάλων εταιριών, όσο και αν αυτό φαίνεται απίστευτο, προέρχονται και βασίζονται σε μερικές απλές ιδέες και ρουτίνες! Αυτές οι απλές ιδέες είναι που θα σας χαρίσουν, μέσω της Amos, αρκετές ώρες δημιουργικής ενασχόλησης.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 5

```
'-----------
' PROGRAM 5
'-----------
Screen Open
  0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
Palette
  0,$888,$F,$FFF,$FF0,$F00
' declare an array for our
  map
Dim P(10,8),P2(10,8)
' load the bobs from disk
Load
  "PACMAN:BOBS1.Abk",1
' set up variables
X=5
Y=2
' main loop
Do
  'πλήκτρα 1-5 για τα bobs
  'και το 9 για καθάρισμα
  'της θέσης
  I$=Inkey$
  'up
  If Key State(76) and Y>0
    Dec Y
  End If
  'down
  If Key State(77) and Y<8
    Inc Y
  End If
  'left
  If Key State(78) and X<10
    Inc X
  End If
  'right
  If Key State(79) and X>0
    Dec X
  End If
  ' check if 2,3 or 4 pressed
  ' if yes place a bob image
  If I$<>""
    V=Val(I$)
    '
    X1=0
    Y1=0
    If X>0 and Y>0
      X1=1
      Y1=1
    End If
    If X>9 or Y>7
      X1=2
      Y1=2
    End If
    '
    If V>=2 and V<=4
      Paste Bob X*32-
X1,Y*32-Y1,V
      P(X,Y)=V
    End If
    If V=1 or V=5
      Paste Bob X*32-
X1,Y*32-Y1,V
      P2(X,Y)=V
    End If
    If V=9
      Cls 0,X*32-X1,Y*32-Y1
To(X+1)*32-X1,(Y+1)*32-Y1
    End If
  End If
  Sprite
  2,128+X*32,42+Y*32,5
  Wait Vbl
  Wait 4
  ' πατώντας space το
  ' πρόγραμμα σώζει τα
  ' δεδομένα για το λαβύριν-
    θο
  Exit If I$=" "

Loop
Print "Enter a number be-
  tween"
Print "1 and 9"
Input X
X=Max(1,X)
X=Min(9,X)
A$=Str$(X)-" "
Open Out 1,"PACMAN:"+A$

For Y=0 To 8
  For X=0 To 10
    Print #1,P(X,Y)
  Next X
Next Y
Close
Open Out 1,"PACMAN:B"+A$

For Y=0 To 8
  For X=0 To 10
    Print #1,P2(X,Y)
  Next X
Next Y
Close
```

Role Playing Games

BLOOD HOSTAGES



Δύο ξαδέλφια καταντούν πιόνια στον πιο αμείλικτο πόλεμο για επιβίωση, τον "Πόλεμο του Αίματος". Γνωρίζουν κόσμους πέρα από κάθε φαντασία και ανακαλύπτουν ότι είναι και οι ίδιοι μέρος μιας πολύ μεγαλύτερης συνωμοσίας με στόχο την εκτροπή του Πολέμου του Αίματος. Τριλογία Blood Wars, Πρώτο Βιβλίο\Ιανουάριος '96\Τιμή 2.250 δρχ.

The Rod of Seven Parts

Η "ράβδος των επτά κομματιών", το διασημότερο μαγικό αντικείμενο στην ιστορία του παιχνιδιού AD&D, γίνεται τώρα το αντικείμενο μιας φανταστικής αναζήτησης σε μια καινούρια σειρά επικών και με σκληρό εξώφυλλο μυθιστορημάτων. Οταν κάποιος κλέφτης σκοντάφτει πάνω σε ένα από τα κομμάτια της ράβδου, μια σύγκρουση δυνάμεων ξεσηκώνεται και απειλεί να καταστρέψει τον κόσμο του καθώς και πολλούς άλλους κόσμους. Συγγραφέας της σειράς ο δημοφιλής Douglas Niles, δημιουργός των διάσημων τριλογιών Moourshae και Druidhome.



Μυθιστόρημα με σκληρό εξώφυλλο για το AD&D\Φεβρουάριος '96\Τιμή 5.625 δρχ.

The Wanderer's Chronicle: Mind Lords of the Last Jea

Μέσα στα βάθη της "Εσχατης Θάλασσας" κείτονται μυστήρια που ποτέ δεν θα μπορούσατε να ονειρευτείτε. Βασιλιάδες αυτού του παραδείσου είναι οι Αρχοντες του Νου, τελευταίοι εναπομείναντες μιας εποχής όπου η ενεργοποίηση των πνευματικών δυνάμεων γνώρισε το αποκορύφωμά τους. Το accessory αυτό εισαγάγει νέες πνευματικές δυνάμεις και ειδικότητες, και επιπλέον μια πλήρη – έτοιμη για παιχνίδι – περιπέτεια.



Accessory και περιπέτεια για το Dark Sun\Φεβρουάριος '96\Τιμή 5.400 δρχ.

THE SILVER KEY



Στην περιπέτεια "Το Ασημένιο Κλαδί", οι παράτολμοι τυχοδιώκτες θα τα βρουν... σκούρα μόλις ανακαλύψουν ότι είναι αιχμάλωτοι σε μια αφιλόξενη χώρα γεμάτη άγρια και θυμωμένη ory. Για χαρακτήρες επιπέδου 2 έως 8. Περιπέτεια για το AD&D και για καινούριους έως καιπροχωρημένουςπαίκτες\Φεβρουάριος '96\Τιμή 2.700 δρχ.

WARRIORS AND PRIESTS OF THE REALMS

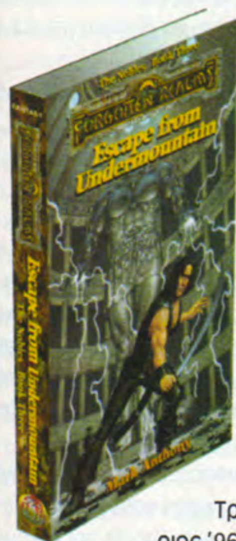
Εισαγάγει καινούρια αντικείμενα για τους χαρακτήρες των πολεμιστών και κληρικών που έχουν πατρίδα τα Dalelands, το Cormyr, το Thay και πολλές άλλες περιοχές. Συμπληρώνεται με νέες ειδικότητες και ικανότητες ανάλογα με την καταγωγή κάθε αντικειμένου, σημειώσεις για παιχνίδι ρόλων, καθώς και νέες υποκατηγορίες του αρχέτυπου κάθε χαρακτήρα.

Accessory για όλα τα επίπεδα παικτών\Φεβρουάριος '96\Τιμή 5.400 δρχ.



NEWS ROLE PLAYING GAMES

ESCAPE FROM UNDERMOUNTAIN



Για να σώσει έναν νεαρό συγγενή, ο Arten ο Μαχαιροβγάλτης θα πρέπει να προχωρήσει βαθιά μέσα στον κόσμο κάτω από τα βουνά – το πλέον θανατηφόρο και ξακουστό Dungeon όλων των Βασιλείων–, εκεί όπου κανείς άλλος δεν έχει πάει πριν από αυτόν.

Σειρά The Nobles, Τρίτο Βιβλίο\Φεβρουάριος '96\Τιμή 2.250 δρχ.

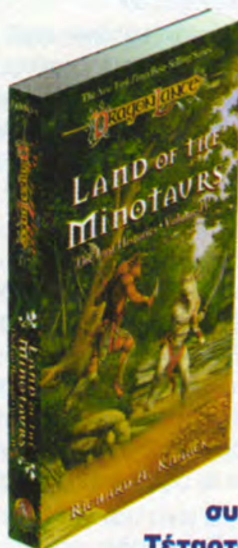
FORGED OF DARKNESS



Ανακαλύψτε πολλά και μοναδικά μαγικά αντικείμενα των "Αρχόντων του Σκότους", συμπεριλαμβανομένου του Azalin, της προσωπικής κρύπτης τρόμου του άρχοντα των Lich. Η σκοτεινή ιστορία πίσω από κάθε μυστικό αντικείμενο αυτής της συλλογής αποκαλύπτεται ταυτόχρονα με την κατάρα που σχετίζεται με αυτό.

Accessory για το Ravenloft και όλα τα επίπεδα παικτών\Φεβρουάριος '96\Τιμή 3.600 δρχ.

Land of the Minotaurs



Η συνέχεια των κατορθωμάτων του Kar, του ένδοξου Μινώταυρου που παρουσιάζεται στις δύο δημοφιλείς νουβέλες του Dragonlance με συγγραφέα τον Richard A. Knaak. O Kar επιστρέφει στην άγρια κοινωνία των κερασφόρων πολεμιστών, όπου θέτει τη ζωή του σε κίνδυνο όταν προκαλεί τον αυτοκράτορα και μία σκοτεινή συνωμοσία. Σειρά the Lost Histories, Τέταρτος τόμος\Ιανουάριος '96\Τιμή 2.250 δρχ.

GREATHEART



Πεντακόσια χρόνια μετά τον κατακλυσμό του όρους Deismaar, τα ξωτικά προβάλλουν άγρια αντίσταση ενάντια στους ανθρώπους που καταστρέφουν το δάσος τους και απειλούν τα ιερά τους άλση. Συμπεριλαμβάνεται appendix-υπόβαθρο. Μυθιστόρημα του Birthright\Φεβρουάριος '96\Τιμή 2.250 δρχ.

Warford's Tactical Manual

Αυτός ο έγχρωμος οδηγός αναφοράς για το κάρτο-παιχνίδο "Blood Wars" παρουσιάζει προαιρετικούς κανόνες, κανόνες για τουρνουά, συμβουλές στρατηγικής, τεχνάσματα και παγίδες για τους αντιπάλους, καθώς και δεκάδες συστάσεις για τις τράπουλες του παιχνιδιού.

Επίσης, παρουσιάζονται έγχρωμες όλες οι κάρτες που έχουν μέχρι τώρα κυκλοφορήσει για το Blood Wars, καθώς και συμβουλευτική λίστα για τους σοβαρούς συλλέκτες.

Accessory για όλους τους παίκτες του Blood Wars, Card game\Φεβρουάριος '96\Τιμή 4.275 δρχ.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σου γράφω για πρώτη φορά. Είμαι κάτοχος ενός Super NES και αποφασισμένος να σε τρελάνω στις ερωτήσεις:

1) Αξίζει η αγορά του Killer Instinct ή είναι προτιμότερο το Mortal Kombat 3;

2) Ποιο είναι καλύτερο; Το DONKEY KONG 2 ή το SONIC 3;

3) Υπάρχει περίπτωση στο μέλλον το Super NES να δεχτεί περιφερειακό που να το μετατρέπει σε CD;

4) Βαθμολόγησέ μου τις παρακάτω κονσόλες: Saturn, Playstation, Mega Drive Super NES, Jaguar (με άριστα το 10).

5) Πες μου τα καλύτερα παιχνίδια για SUPER NES.

6) Πόση ζωή έχουν ακόμη τα 16 bit;

7) Το DOOM για SUPER NES είναι καλό σε σχέση με τα άλλα;

8) Στο MORTAL KOMBAT I για Super NES μπορείς να μου δώσεις τους κωδικούς αίματος; (Είναι μεγάλη ανάγκη!!) (Αλήθεια, με τον Reptile πώς έρχεσαι αντιμέτωπος;)

9) Σύγκρινέ μου το MORTAL KOMBAT 3 του Super Nes με του Mega Drive.

Τελείωσα, ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση (πριν από το Μάρτιο).

Βασίλης

!

Γεια σου, Βασιλάκη φίλε μου.

Αν νομίζεις ότι θα με τρελάνεις με αυτές τις ελάχιστες ερωτήσεις σου ...ας γελάσω.

1) Αξίζει η αγορά του Killer Instinct, όπως αξίζει και η αγορά του Mortal Kombat 3, αρκεί να είσαι fan των beat'em up παιχνιδιών.

2) Το Donkey Kong 2 είναι φανταστικό και ό,τι καλύτερο για το SNES. Από την άλλη, το Sonic 3 είναι καταπληκτικό για MD. Εσύ όμως SNES δεν έχεις; Αρα θα πάρεις το Donkey Kong 2.

3) Το βλέπω λίγο δύσκολο έως ακατόρθωτο.

4) Με τη σειρά που τα έχεις: 10, 10, 8, 9 και 5!

5) Τα καλύτερα παιχνίδια για SNES είναι... αυτά που αρέσουν σε σένα!

6) Αρκετά χρονάκια ακόμη.

7) Φανταστικό!!!

8) Τους είχαμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος. (Δεν διαβάζεις κάθε μήνα το Pixel;)

9) Στο SNES μου άρεσε περισσότερο.

Μόνον αυτά; Πάντως, εμείς το δημοσιεύσαμε μέσα στο Μάρτιο.

Ο ΓΡΗΓΟΡΟΣ

?

Hi everybody!

My name's Andrew Finch. Αγαπητό μου Pixel, είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο κ.λπ. κ.λπ. Φυσικά, κατάλαβες ότι δεν είμαι ο CROW (βλακεία έργο). Είμαι κάτοχος ενός AMIGA CD32, ενός SNES, ένας VIRTUAL BOY και ενός SATURN. Εδώ οι ερωτήσεις μου:

1) Το VIRTUAL BOY έχει μέλλον;

2) Θα βγει ROAD RASH στο SATURN;

3) Please, πες μου τα 5 καλύτερα παιχνίδια στο CD32.

4) Εχω δει σε φωτογραφίες ένα περιφερειακό που μπαίνει κάτω από το SNES. Τι είναι αυτό και πόσο θα κοστίζει περίπου;

5) Αξίζει το CD-i για 70.000 δρχ. με ένα παιχνίδι;

Ευχαριστώ πάρα πολύ.

Φιλικά,

Φιντς Ανδρέας

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση, please.

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

ΥΓ. 3: Thank you very much

!

Hi Finch!

Είσαι καλά; Περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου:

1) Λίγο ζόρικα τα βλέπω τα πράγματα και ο λόγος είναι η έλλειψη software, άσε που η αντιπροσωπία ακόμη δεν το έχει φέρει επίσημα.

2) Πολύ πιθανόν, άλλωστε είναι ένας αρκετά καλός τίτλος. Ωστόσο ακόμα και αν δεν κυκλοφορήσει, πιστεύω ότι θα κυκλοφορήσουν παρόμοια ή και καλύτερα παιχνίδια του ιδίου είδους.

3) Alien 3D, Detroit, Myst, Sensible Soccer, Cannon Fodder κ.λπ. κ.λπ.

4) Πού τις είδες; Μπορείς να μας τις στείλεις, γιατί εμείς δεν έχουμε δει κάτι ακόμη;

5) Ασφαλώς και αξίζει, και μάλιστα με ένα FMV ακόμη καλύτερα, να βλέπεις και καμιά ταινία σε CD-i.

Πιστεύω ότι ικανοποιήσαμε τις απορίες σου σε σύντομο χρονικό διάστημα.

ΧΩΡΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Παρακολουθώ αρκετό καιρό τη στήλη της αλληλογραφίας και ως αποτέλεσμα διαβάζω όλα τα γράμματα, αλλά κυρίως τα γράμματα με τις κόντρες PC και Amiga. Αφορμή του γράμματός μου είναι το γράμμα του φίλου, Γιώργου Χατζηπέτρου, στο τεύχος 128.

Κύριε Γιώργο, αναφέρετε ότι η τεχνολογία της Amiga έχει ξεπεραστεί κατά πολύ από την τεχνολογία του PC. Ακριβώς σε ποιον τομέα αναφέρεστε; Στα γραφικά; Η Cybervision 64bit για Amiga είναι αρκετά καλύτερη από τη Stealth 64bit και μάλιστα έχει ένα πλεονέκτημα, που ποτέ ή σχεδόν ποτέ δεν είχατε: Βγάζει σήμα για τηλεόραση (αν μπορούμε να απλοποιήσουμε κάπως τα λόγια). Από ήχο υπάρχουν αρκετές κάρτες ήχου για Amiga, όπως η Clarity 16bit, αλλά και νεότερες 32bit. Βέβαια η Paula είναι άριστη, αν και έχει κλείσει δέκα χρόνια ζωής. Οσο για το OS; Το AmigaOS προσφέρει pre-emptive multitasking από το 1985, κάτι που δεν κατάφερε ούτε το 1995 ο Bill Gates. (Και μη μας πείτε ότι τα Windows 95 έχουν γιατί, αν πράγματι έχουν, πού είναι τα priorities;) Επίσης ο P90 είναι λίγο χαμηλότερος σε επιδόσεις από τον 68060/50MHz. Μάλιστα, αν ξέρετε λίγο από αρχιτεκτονικές επεξεργαστών, θα ξέρατε πόσο καλύτερη είναι η σειρά 680xx από τους 80x86... αφού τις περισσότερες φορές, ειδικά στην Amiga, τα MHz δεν παίζουν κανέναν ρόλο.

Για παράδειγμα, ένας scroller σε μια Amiga A500/68000 στα 7.14MHz είναι σίγουρα καλύτερος, γρηγορότερος και πιο ομαλός από έναν scroller των Windows. Οσο για το PC-SaView(?), ή μάλλον DesaView, το θεωρείτε multitasking; Ειδικά σε DOS; Που έτρεχες ένα πρόγραμμα επικοινωνιών σε 386/33 και ένα 4channel MOD player και κολλούσε το μηχά-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



νημα; Πάγωναν τα πάντα. Επίσης δηλώνετε ότι τα MACs και τα PCs είναι τα μόνα μηχανήματα που μπορούν να καυχηθούν ότι έχουν multimedia. Ομως, τι ακριβώς είναι multimedia; Ενα CD, μια SoundBlaster δηλαδή, όπως τα παρουσιάζουν όλα τα μαγαζιά του είδους; Ή μήπως είναι μια πιο στενή σχέση χρήστη και υπολογιστή; Το αξεπέραστο SCALA MM το δίνει αυτό και στο χρήστη και στον προγραμματιστή. Ομαλά γραφικά χωρίς pixeliασμα και effects που δεν φαντάζεστε. Αυτό το πετυχαίνει και ένα απλό CDTV με 68000/7.14MHz! Το CDTV ήταν το πρώτο μηχάνημα με CD on board και πραγματικό multimedia. Μάλλον δεν θα έχετε ψάξει το θέμα, μια και η "SAS", πολλά στέκια και ξενοδοχεία στην Αμερική, αστυνομικά τμήματα και νοσοκομεία της Αγγλίας, το 90% των τηλεοπτικών σταθμών χρησιμοποιεί Amiga. Με κόστος 120.000 δρχ. το μηχάνημα (λιανική), έχεις ένα σύστημα που παρόμοιο δεν φτιάχνεις ούτε με P120! Οσο για multimedia περιοδικά, έχω δει κυρίως αγγλικά (CD-ROM - CU).

Για το Internet τώρα. Για ρίξτε μια ματιά στο IRC και στα κανάλια #amiga, amigascne και συγκρίνετέ τα με τα #pc και #pcscne. Μετά πηγαίνετε μια βόλτα στο http://www.cucug.org/amiga.html και στα comp.sys.amiga.* του Usenet. Επίσης, αφού τα PCs καθιέρωσαν το shareware, τότε το 1985 που είχα κάτι προγράμματα για AMSTRAD θα πρέπει να τα ξεχάσω; Για αντιπαράθεση προγράμματος shareware θα σας πω το Shapeshifter. Υπάρχει αντίστοιχο στα PCs που εξομοιώνει ΠΛΗΡΩΣ ένα Mac; Και μάλιστα οποιοδήποτε Mac, αρκεί να έχεις την κατάλληλη ROM; Δεν νομίζω :-) Οσο για τα επαγγελματικά, ναι, τα έχω δει όλα, αφού όλα αυτά τα τρέχω σε εξομοιωτή Mac. Αλλά θα διαφωνήσω στο ότι δεν υπάρχει καλύτερη εφαρμογή για Amiga από το 3D Studio. Το LightWave είναι αρκετά καλύτερο [βλ. SeaQuest, Bab5 (1st year)].

Για τα PC games τώρα. Μη μου πείτε ότι καθημερινά δεν βγαίνουν άπειρα χαζά παιχνίδια για PCs; Επίσης αυτό που νιώθουμε παίζοντας Alien Breed 3D δεν θα το καταλάβετε ποτέ. Το ίδιο ισχύει και για το Breathless με 1x1 γραφικά και τρομερά γρήγορο c2p conversion. Το Wing Commander έχει βγει και για Amiga, το ίδιο και το Primal Rage. Για τα γραφικά και τον ήχο διαφωνώ. Δείτε το Microcosm σε Amiga με CD ή CD32. Για τα φθηνά περιφερειακά τώρα... Αυτό δεν το κατάλαβα; Αφού η Amiga έχει τους ίδιους 3.5" IDE σκληρούς με εσάς, τα ίδια 72pin 32bit "σιμάκια", τους ίδιους SCSI και γενικά τα πάντα ίδια! Ποια είναι η διαφορά; Τέλος, προτού κλείσω, θα ήθελα να αναφερθώ στους επεξεργαστές. Η A4000 με RISC PPC 604/300MHz είναι νομίζω τρομερά πιο γρήγορη από έναν P120/P6. Περίπου 20 φορές για την ακρίβεια. Κοινώς, το μέλλον ονομάζεται Power Amiga!

Φιλικά,

Μάνος Κωνσταντινιάδης

ΥΓ. 1: Αλήθεια, αφού τα PCs είναι τόσο καλά, γιατί γνωστό περιοδικό του εξωτερικού αναφέρει ότι μέχρι το '99 θα έχουν "πεθάνει";

ΥΓ. 2: Τα συγχαρητήριά μου προς τον κ. Ελευθεριάνο, τον κ. Κουρκουτά και τον κ. Σιόπουλο για τα πολύ καλά τους άρθρα.

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση, αν και το γράμμα είναι κάπως μεγάλο. Ετσι κι αλλιώς, είναι το πρώτο μου.

ΦΑΝΑΤΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ



Το όνομά μου είναι Ελίνα και είμαι φανατική αναγνώστριά σου. Πρώτα απ' όλα, θέλω να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για τη μεγάλη βελτίωση του περιοδικού. Θέλω να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις μου:

1) Το "The Land of Illusion" κυκλοφορεί για Amiga 500;

2) Ο "Κόσμος της Ψευδαίσθησης";

3) Το Pugsy;

4) Μπορείτε να γράψετε τους κωδικούς των Lemmings I και II;



Γεια σου, "μεγάλη" Ελίνα! Σ ε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Λοιπόν, στις ερωτήσεις σου τώρα:

1) Οχι.

2) Είναι ακριβώς το ίδιο παιχνίδι με το "The Land of Illusion", άρα και εδώ όχι.

3) Ναι, αυτό έχει κυκλοφορήσει εδώ και αρκετό καιρό.

4) Τους είχαμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος, δεν θυμάμαι τώρα σε ποιο, αλλά θα κοιτάξω και θα σου πω στο επόμενο τεύχος.

ΠΕΡΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ



Αγαπητό Pixel,

Περιττό να σου πω ότι είσαι το ΠΡΩΤΟ ελληνικό περιοδικό στο χώρο των υπολογιστών και των video games. Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου (από το τεύχος 114) και είμαι μόλις 13 χρόνων (πολύ μικρός, ε;) Είμαι κάτοχος ενός Game Boy και οι ερωτήσεις μου είναι γύρω από αυτό:

α) Για πόσο καιρό θα συνεχίσει η Nintendo να υποστηρίζει το Game Boy;

β) Το Aladdin για Game Boy είναι καλό και πόσο κοστίζει;

γ) Ποια είναι τα πέντε καλύτερα παιχνίδια για το μηχάνημά μου και ποιο θα με συμβούλευες να αγοράσω;

Φιλικά,

Γιάννης Μελέτης ή Nintendoμανιακός

Υ.Γ. Σε ποιο τεύχος κάνατε τεστ του Game Boy;



Γεια σου, μεγάλε Γιάννη Nintendoμανιακέ!

Σε ευχαριστούμε που εδώ και έξι μήνες διαλέγεις εμάς για την ενημέρωσή σου. Περνάμε στις ερωτήσεις σου:

α) Πιστεύω για αρκετό καιρό ακόμη, μια και το Game Boy είναι το "μικρό" της Nintendo και ουσιαστικά ο ανταγωνιστής του Game Gear. Εκτός αυτού, είναι ένα πετυχημένο Hand Held μηχάνημα με αρκετές πωλήσεις και πληθώρα software.

β) Αρκετά καλό, αλλά για την τιμή καλύτερα θα ήταν να κάνεις κάποιο τηλεφώνημα στα καταστήματα που διαφημίζονται στο τεύχος που κρατάς.

γ) Θα σου πω αυτά που άρεσαν σε μένα και εσύ θα κρίνεις: Aladdin, The Lion King, NBA Tournament, Zelda, Super Mario Land, Desert Strike κ.ά.

Υ.Γ. Παρουσίαση του Game Boy έγινε στο τεύχος 80, Σεπτέμβριος '91.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



PC ΑΠΟΡΙΕΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου. Δεν βάζω άλλες σάλτσες. Είμαι κάτοχος μίας Amiga 500 και σκέφτομαι να αγοράσω ένα PC/486.

α) Πόση μνήμη χρειάζεται;

β) Τι πρέπει να προσθέσω και ποια είναι τα απαραίτητα για να είναι ένας "αξιοπρεπής" υπολογιστής;

γ) Ποιος Η/Υ έχει καλύτερα γραφικά: ένα PC/486 με τα κατάλληλα περιφερειακά ή μία Α/500;

δ) Εχει μέλλον η Α/500;

ε) Υποστηρίζεται από παιχνίδια;

ζ) Το NEO-GEO αξίζει;

η) Υπάρχει 16μπιτο φορητό;

θ) Υπάρχει το World of Sensible Soccer για PC;

ι) Υπάρχει το Sensible World of Soccer 95;

ΥΓ. 1: Sorry που δεν είναι τυπογραφημένο το γράμμα.

ΥΓ. 2: Την πρώτη φορά που σου έγραψα – no answer.

ΥΓ. 3: Please answer to my letter.

ΥΓ. 4: Αντε γεια.

!

Αγνωστε φίλε,

Αλήθεια, πού είναι το όνομά σου; Και μη μου πεις ότι ήταν γραμμένο πάνω στο φάκελο, γιατί θα τα... πάρω στο κρανίο! Είπαμε, να γράφετε το όνομά σας μέσα στην επιστολή. Εγώ, πάντως, θα σου απαντήσω μια και είναι η δεύτερη φορά που απευθύνεσαι στο περιοδικό μας, αφού το πρώτο γράμμα σου δεν είδε ποτέ το φως της δημοσιότητας.

α) Σήμερα, για να πεις ότι είσαι μέσα στα πράγματα, χρειάζεσαι τουλάχιστον 16MB RAM.

β) Πέρα από τη μνήμη, σίγουρα θα πρέπει να προμηθευτείς ένα CD-ROM drive (τετραπλής, τουλάχιστον) και μία πολύ καλή κάρτα γραφικών και ήχου. Επίσης, θα σου πρότεινα -αφού σκέφτεσαι να αγοράσεις έναν 486- να αγοράσεις κατευθείαν έναν Pentium στα 100MHz, αν όχι στα 120. Βλέπεις, οι απαιτήσεις των σημερινών παιχνιδιών καθημερινά αυξάνουν.

γ) Τώρα, κάτι μας είπες! Δεν διαβάζεις τι γίνεται κάθε μήνα στη στήλη της αλληλογραφίας; Θα στο πω πολύ απλά: Αν θέλεις ένα μηχάνημα με χαμηλό κόστος και ελάχιστα παιχνίδια (αναφέρομαι στα σημερινά γεγονότα και τη σημερινή υποστήριξη των μαγαζιών), τότε σίγουρα να προτιμήσεις μία Amiga - όχι 500 αλλά A1200. Αν πάλι οι απαιτήσεις σου γύρω από το παιχνίδι το επιβάλλουν αλλά και η τσέπη σου αντέχει ένα σεβαστό έξοδο, τότε τα πράγματα αλλάζουν και θα σου έλεγα να στραφείς προς τα PCs. Αλήθεια, μία καλή κονσόλα δεν σε απασχολεί;

δ) Με την προηγούμενη απάντησή μου πιστεύω ότι θα κατάλαβες κάτι για το μέλλον της 500άρας.

ε) Επειδή δεν θέλω να φανώ κακός, θα σου έλεγα να κάνεις μία βόλτα από τα μαγαζιά και να ζητήσεις παιχνίδια για Amiga.

ζ) Θα το χαρακτήριζα "πεθαμένο" μηχάνημα εδώ και αρκετό καιρό. Ούτε καν να σε απασχολεί η σκέψη της αγοράς ενός NEO GEO.

η) Ναι, το Nomad της Sega. Είναι μία φορητή Mega Drive.

θ + ι) Υπάρχουν και τα δύο ποδοσφαιράκια.

Αντε γεια - πολύ καλή ταινία!!!

?

Αγαπητό Pixel,

Σε διαβάζω δύο περίπου χρόνια και είσαι το αγαπημένο μου περιοδικό. Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω – δυστυχώς, το πρώτο δεν το δημοσιεύσατε. Πρόσφατα αντάλλαξα την Amiga CD 32 μου με μια Amiga 500 plus και με μια επέκταση μνήμης Chip RAM 2MB. Σκέφτομαι να αγοράσω ένα σκληρό δίσκο μικρής χωρητικότητας (40MB περίπου).

1) Η Amiga 500 plus παίρνει εσωτερικό δίσκο 2,5 ιντσών;

2) Γιατί στην Amiga δεν βγαίνουν παιχνίδια basket; Υπάρχει καμιά καινούρια κυκλοφορία;

3) Πρότεινέ μου μερικά καλά παιχνίδια shoot'em up. Θα κυκλοφορήσουν στην Amiga 500 τα παιχνίδια FIFA SOCCER '96, NBA JAM T.E., MICRO MACHINES 2; Νομίζω ότι τα δύο τελευταία θα βγουν καθώς τα είδα σε μια διαφήμιση ξένου περιοδικού.

4) Μέσα στο '96 σκέφτομαι την αγορά μιας κονσόλας νέας τεχνολογίας. Ποια μου προτείνεις; Μήπως πρέπει να περιμένω το ULTRA 64; Πότε θα έρθει στην Ελλάδα η ευρωπαϊκή του έκδοση;

Με αγάπη

Νίκος Γρίβας από Κέρκυρα

ΥΓ.: Η Amiga δεν θα πεθάνει ποτέ. Είναι ένα μηχάνημα με εκατομμύρια φανατικούς φίλους. Ελπίζω πολλές μεγάλες εταιρίες software που την έχουν εγκαταλείψει να το καταλάβουν.

!

Γεια σου Νικόλα από την πανέμορφη Κέρκυρα!

1) Ξεκινώντας, θα έλεγα ότι κακώς άλλαξες το CD32 με μία Amiga 500, έστω και Plus, μια και βλέπω ότι ενδιαφέρεσαι να την επεκτείνεις. Αν είχες ακόμη το CD32 θα μπορούσες να αγοράσεις το περιφερειακό SX1, το οποίο θα σου επέτρεπε να προσθέσεις σκληρό δίσκο, drive, πληκτρολόγιο και να φτιάξεις ένα σύστημα εφοδιασμένο με CD drive. Εχε δε υπόψη σου ότι η A500 δεν διαφέρει σχεδόν σε τίποτα από την A500+, άρα και εδώ, αν αποφασίσεις να ενσωματώσεις σκληρό, θα πρέπει να πάρεις έναν εξωτερικό εφοδιασμένο με controler υψηλού κόστους.

2) Μόνο αυτό σε απασχολεί; Μήπως βγαίνουν άλλου είδους παιχνίδια; Πού και πού να δεις κάτι καινούριο. Το software για την Amiga μας έχει προβληματίσει και εμάς εδώ και πάρα πολύ καιρό. Δυσκολευόμαστε να βρούμε αξιόλογα παιχνίδια. Αυτό σίγουρα θα το καταλάβεις και μόνος σου, αρκεί να ρίξεις μια ματιά στον περιορισμένο αριθμό των παιχνιδιών που παρουσιάζουμε.

3) Λογικά, κάποτε θα κυκλοφορήσουν. Το πρόβλημα είναι, όμως, πότε θα κυκλοφορήσουν!

4) Πιστεύω να διάβασες την παρουσίαση του Ultra 64 που φιλοξενήσαμε στο περασμένο τεύχος. Από ό,τι δείχνουν τα πράγματα, θα καθυστερήσει λίγο. Δεν ξέρω τι να κάνεις, ούτε θέλω να σε πάρω στο λαιμό μου. Προσωπικά -επειδή είμαι λίγο ανυπόμονος- θα πήγαινα να αγόραζα μία από

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

τις κονσόλες νέας γενιάς και αργότερα θα αγόραζα και κάποιο άλλο μηχάνημα. Αλλωστε οι τιμές τους έχουν πέσει τόσο πολύ που πλέον η αγορά μιας σούπερ κονσόλας είναι προσιτή στους περισσότερους χρήστες.

SUPER NES ΑΠΟΡΙΕΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους πρόσφατους αναγνώστες σου και βρίσκω το περιοδικό σου αρκετά καλό. Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις μου, που αφορούν σε μερικά παιχνίδια του Super NES:

1) Ποια η γνώμη σου για το παιχνίδι του SNES, Starwing; Εχεις να μου προτείνεις άλλα παιχνίδια του είδους του;

2) Το Vortex είναι κάτι παρόμοιο με το Starwing; Αν ναι, ποιο είναι καλύτερο;

3) Καλύτερη φόρμουλα για SNES είναι το Top Gear 3000 ή το F-Zero;

4) Το DOOM για SNES είναι καλό; Σε παρακαλώ γράφε μου ποια άλλα παιχνίδια του SNES έχουν στη συσκευασία τους την ένδειξη Super FX.

5) Ποιο από τα παραπάνω παιχνίδια (Starwing, Vortex, Top Gear 3000, F-Zero, Doom) θεωρείς καλύτερο;

Και κάτι ακόμα: Η ύλη του περιοδικού στρέφεται σιγά-σιγά προς τα PCs και γενικότερα στα computer ή μου φαίνεται; Για να βλέπω αλλαγές! Χάθηκαν οι κονσόλες;

Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο σου.

Φιλικά,

Νίκος Δ.

!

Φίλε Νίκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Αν και κονσολάς, μας ευχαριστεί το γεγονός ότι επιλέγεις εμάς για την πληροφόρησή σου. Μπορεί να παρουσιάζουμε λιγότερα κονσολοπαιχνίδια από άλλα έντυπα του χώρου, αλλά το κριτήριό μας είναι ένα και μοναδικό: Αυτό που θα διαβάσεις, αν σου αρέσει, να πας στο μαγαζί και να το αγοράσεις. Δεν θέλουμε να εντυπωσιάζουμε με εκατοντάδες τίτλους που κυκλοφορούν στο εξωτερικό και πολλές φορές ούτε καν έρχονται στη χώρα μας, ούτε να διαβάζεις μεταφρασμένες κριτικές συντακτών που κρίνουν ανάλογα με τις συνθήκες της χώρα στην οποία ζουν. Καταλήγοντας θα έλεγα ότι από πλευράς ποσότητας μπορεί να υστερούμε, αυτό όμως δεν έχει να κάνει με την ποιότητα που παρουσιάζουμε!

Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:

1) Καταπληκτικό και θα σου πρότεινα να αγοράσεις και τη συνέχεια του πολύ πετυχημένου παιχνιδιού.

2) Στο θέμα γραφικών και κίνησης ναι, αλλά με διαφορετικό story. Πάντως, αν σου αρέσουν παιχνίδια που χρησιμοποιούν το FX τσιπάκι θα σου πρότεινα να το αγοράσεις. Είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι.

3) Και τα δύο που αναφέρεις είναι καταπληκτικά, προσωπικά θα προτιμούσα το Top Gear.

4) Το Doom είναι τέλειο, όχι μόνο για το Super Nes αλλά για όλες τις πλατφόρμες που έχει κυκλοφορήσει. Οσον αφορά στα άλλα παιχνίδια που αναφέρουν στη συσκευασία τους ότι χρησιμοποιούν το FX, αυτή τη στιγμή μου έρχεται στο μυαλό το Stund Racer FX (καταπληκτικό, δεν πρέπει να το χάσεις).

5) Ολα είναι παιχνιδάρες, αλλά προσωπικά θα αγόραζα το Doom όχι γιατί είναι το καλύτερο, αλλά γιατί μου αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια.

Σεβαστή η παρατήρησή σου, αλλά πιστεύω ότι έδωσα τη θέση μου στην εισαγωγή της απάντησής μου στο γράμμα σου.

100MHz ή 120MHz;

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου (τουλάχιστον επτά χρόνια). Η απορία μου έχει να κάνει με δύο επεξεργαστές. Βασικά, θέλω να αποκτήσω ένα PC multimedia για δύο λόγους: για τα παιχνίδια αλλά και για μηχανογραφημένη λογιστική που σπουδάζει ο αδελφός μου στα ΤΕΙ. Η απορία μου είναι στο ότι δεν ξέρω τη διαφορά ενός 486 DX4-100 με έναν 486 DX4-120. Πόσο πιο αργά θα είναι τα παιχνίδια στα 100 MHz; Αξίζει αυτή η διαφορά στην τιμή ή είναι αμελητέα; Π.χ., το Fifa Soccer 96 Virtual Stadium θα είναι πιο αργό στα 100MHz ή είναι η ταχύτητα σχεδόν ίδια; Επίσης, θα ήθελα να μάθω ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ Fifa 96 Virtual Stadium και Actua Soccer. Ανάφερέ μου άλλα καλά ποδοσφαιράκια για PC (εκτός του Sensible Soccer).

Σε ευχαριστώ για την υπομονή σου.

Ενας 24χρονος gamer.

ΥΓ. 1: Πότε θα βγάλουνε καλά παιχνίδια για AMIGA 1200;

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση.

!

Παλιέ μου φίλε από το στρατό@#%$&^,*

Από άλλο ανέκδοτο είναι αυτό, ας σοβαρευτούμε. Λοιπόν, θέλεις να αγοράσεις ένα multimedia PC για διάφορους λόγους, όπως μου εξηγείς. Εκείνο που δεν μπορώ να καταλάβω είναι γιατί έχεις κολλήσει σε αυτούς τους δύο επεξεργαστές και δεν βλέπεις προς Pentium μεριά. Απαντώντας στις απορίες σου, απλώς θα αναφέρω ότι η διαφορά τους είναι σαφώς στην ταχύτητα (αυτό φαίνεται, άλλωστε), ενώ σε ό,τι αφορά τη διαφορά στην τιμή δεν ξεπερνά τις 30.000 δρχ. Πάντως, μεταξύ μας θα σε συμβούλευα να εξετάσεις το ενδεχόμενο κάποιου Pentium στα 100.

Σχετικά τώρα με τα παιχνίδια που αναφέρεις, δεν γνωρίζω ακριβώς τις διαφορές, απλώς έχω δει το Actua Soccer και μου άρεσε εξαιρετικά. Επίσης, σε λίγο καιρό -δεν ξέρω ακριβώς σε πόσο - αναμένεται να κυκλοφορήσει και το Addidas Power Soccer (σύμφωνα με πληροφορίες θα κυκλοφορήσει πρώτα για Playstation), το οποίο είχαμε την τύχη να δούμε σε μία πρώτη παρουσίαση που έγινε στο Λονδίνο και μείναμε με το στόμα ανοικτό. Υπομονή, λοιπόν.

Και περνάμε στο υστερόγραφό σου. Καλά παιχνίδια για Amiga 1200; Τελευταία υπάρχει κάποιο πρόβλημα όσον αφορά στο software για Amiga. Αμάν κάνουμε να δούμε κάποιο παιχνίδι - καλό ή κακό. Απόδειξη όλων όσα γράφω τα ελάχιστα reviews που παρουσιάζουμε.





Επιμέλεια PC δισκέτας/Κείμενα: U. Grelloni
Επιμέλεια Amiga δισκέτας/Κείμενα:
Γ. Κουρκουτάς

Για ενδεχόμενη αλλαγή του τύπου της δισκέτας ή για οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα σχετικά με αυτήν απευθυνθείτε στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

PC DISK

Για να μπορέσετε να "τρέξετε" τα προγράμματα που βρίσκονται στη δισκέτα θα πρέπει να τα εγκαταστήσετε υποχρεωτικά στο σκληρό σας δίσκο και αυτό διότι όλα τα προγράμματα είναι συμπιεσμένα. Η διαδικασία αυτή είναι πολύ εύκολη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε τη δισκέτα στο 3.5" drive σας και να εκτελέσετε το πρόγραμμα PIXEL.EXE. Πατήστε Enter για να φύγει η εισαγωγική οθόνη και θα βρεθείτε στο πρόγραμμα εγκατάστασης.

AMIGA DISK

Και αυτόν το μήνα σας ετοιμάσαμε μία αρκετά ενδιαφέρουσα δισκέτα. Η επιλογή των παιχνιδιών γίνεται πάντα μέσω του γνωστού menu και μόνο το GBlanker θα πρέπει να αποσυμπιεστεί. Για να το εγκαταστήσετε, θα πρέπει να έχετε οπωσδήποτε δεύτερο disk drive ή σκληρό δίσκο. Μόλις επιλέξετε το GBlanker, θα εμφανιστεί ένας requester και εσείς θα πρέπει να δώσετε το drive στο οποίο θα αποσυμπιεστεί το archive, για παράδειγμα DF1: DH0: κ.ο.κ. Οπως σχεδόν όλα τα utilities της Amiga, έτσι και το GBlanker χρειάζεται OS 2.04+ για να τρέξει. Σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια, το ThinkAmania θα τρέξει μόνον αν έχετε ECS ή AGA Amiga (Sorry OCS), ενώ όλα τα υπόλοιπα θα τρέξουν σε όλες τις Amiga με 1 MB και άνω. Τέλος, θα πρέπει να επισημάνουμε ότι για όποια παιχνίδια ή εφαρμογές αναφέρεται ότι είναι shareware ή giftware και σας αρέσουν, θα πρέπει να στείλετε το αναφερόμενο - στα doc files τους - ποσό στο δημιουργό τους.

PC Disk Version



BOULDEROID

INTERFACE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Οταν τρέξετε το πρόγραμμα Pixel.exe, στην οθόνη σας θα εμφανιστεί το πρόγραμμα εγκατάστασης. Το πρόγραμμα λειτουργεί με τη βοήθεια του ποντικιού ή του πληκτρολογίου. Για να εμφανιστεί το menu εγκατάστασης, πηγαίνετε και κάντε κλικ με το ποντίκι πάνω στο "Pixel Δισκέτα No4" ή πατήστε Alt-P και αμέσως μετά επιλέξτε την επιλογή "Εγκατάσταση". Μπροστά σας εμφανίζεται ένα παράθυρο που περιέχει όλα τα προγράμματα της δισκέτας και μια περιγραφή τους. Για να αποσυμπιέσετε ένα πρόγραμμα που σας αρέσει, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι κλικ πάνω στο κουμπί του προγράμματος. Σε περίπτωση που δεν έχετε ποντίκι μπορείτε να μετακινείστε στα πλήκτρα επιλογής με το TAB. Η αποσυμπίεση γίνεται αυτόματα, δημιουργώντας στο δίσκο C: ένα directory με το όνομα PIXEL130.

Οταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση και θέλετε να βγείτε από το πρόγραμμα, επιλέξτε το κουμπί Cancel για να κλείσει το παράθυρο και πατήστε μία από τις επιλογές εξόδου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

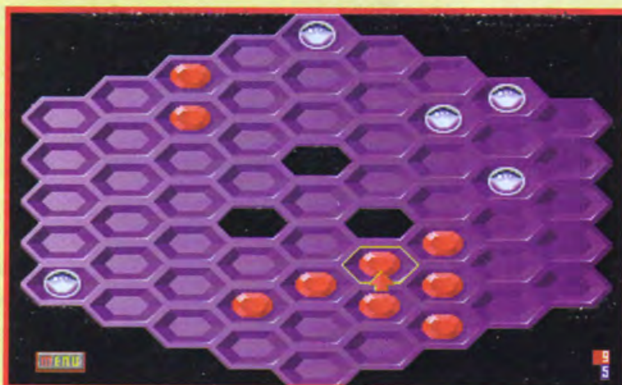
BOULDEROID

Οσοι ξεκίνησαν τα πρώτα βήματά τους στο χώρο της Πληροφορικής αγοράζοντας τον -τότε- τρομερό Commodore 64, αποκλείεται να μην έπαιξαν αυτό το καταπληκτικό και προπάντων διασκεδαστικό παιχνίδι. Πρόκειται για ένα πολύ καλό mind game που τότε κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον όλων των παικτών. Αναμένεται να συμβεί το ίδιο και σήμερα με τους περισσότερους PC users.

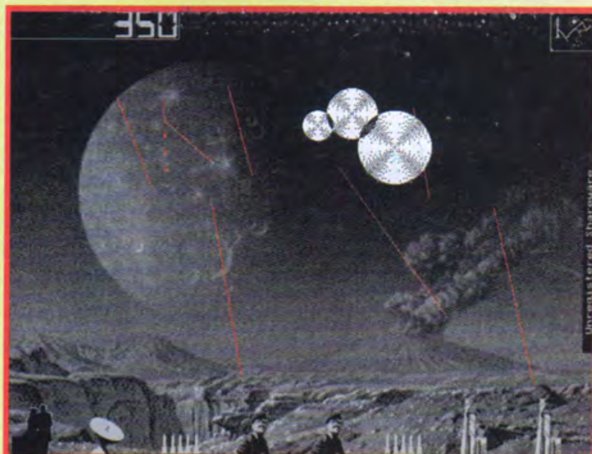
Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να μαζέψετε όλα ή έστω τα περισσότερα διαμαντάκια που υπάρχουν σε κάθε πίστα. Προσέξτε όμως τα βράχια που πέφτουν κάθε φορά που ανοίγετε διαδρόμους, βρείτε την έξοδο και περάστε στην επόμενη πίστα. Απλά πράγματα, τουλάχιστον στα λόγια, διότι στην πράξη είναι πολύ ζόρικα. Αν δεν με πιστεύετε, δεν έχετε παρά να ξεκινήσετε αμέσως το παιχνίδι.

HEXAGON

Παλιό κινέζικο, "εγκεφαλικό" παιχνίδι που καταφέρνει να κερδίζει τον παίκτη από την πρώτη κιόλας στιγμή. Σε πολλούς θα θυμίσει κάτι από ντάμα και είναι σίγουρο πως οι λάτρες του είδους θα ενθουσιαστούν, μια και ο τρόπος παιχνιδιού δεν διαφέρει και πολύ. Οσοι από τους φίλους δεν έτυχε να ασχοληθούν ποτέ στο παρελθόν με παιχνίδια του είδους, μπορούν να διαβάσουν τις οδηγίες που συνοδεύουν το πρόγραμμα. Αν πάλι δεν θέλουν να το κάνουν, το παιχνίδι σάς βοηθάει να δείτε τι κάνετε. Κάθε φορά που επιλέγετε το πούλι που θα μετακινήσετε, εμφανίζονται στην οθόνη σας οι πιθανές κινήσεις που μπορείτε να κάνετε. Ετσι είναι σίγουρο ότι δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Τονίζουμε ότι το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και διπλό ή με αντίπαλο τον υπολογιστή.



HEXAGON



PATRIOT

PATRIOT

Οι γνωστοί μας πύραυλοι εδάφους-αέρος που έκαναν το ντεμπούτο τους πριν από λίγα χρόνια στον Πόλεμο του Περσικού. Τότε μάθαμε για πρώτη φορά τους Patriot και τους Scud. Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε να υπερασπίσετε την πόλη σας από τα πυρά του εχθρού. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά για shareware πρόγραμμα. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το σκηνικό που θα έχει το παιχνίδι. Εντυπωσιακά είναι και τα ηχητικά εφέ που ακούγονται.

Λοιπόν, τι λέτε; Θα τα καταφέρετε να προστατεύσετε την πόλη σας από τη νέα απειλή;

Amiga Disk Version



AMOEBA

AMOEBA

O,τι και αν αναφέρουμε για αυτό το παιχνίδι, λίγο θα είναι! Είναι ο "παππούς" των σημερινών coin-ops - και φυσικά εννοούμε το Space Invaders. Η Amiga έκδοση του ονομάζεται Amoeba και αποτελεί πιστή μεταφορά του original. Θα πρέπει να καταστρέψετε όλα τα εξωγήινα σκάφη, προτού φτάσουν στη βάση σας.

Από την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, μπορείτε να επιλέξετε EXIT για να βγείτε στο menu, START για να αρχίσετε το παιχνίδι, ενώ με SETUP ορίζετε keys για παίξιμο μέσω keyboard. Κανονικά, το παιχνίδι παίζεται με joystick. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να κάνετε RESET και EXIT. Το παιχνίδι θα τρέξει σε όλες τις Amiga με 1 MB RAM και είναι shareware.

PILES'O'TILES

Το Piles'O'Tiles είναι άλλο ένα mindgame στο στιλ του Shangai. Μόλις το παιχνίδι φορτώσει, θα εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη. Επιλέγοντας το Start, θα περάσετε στην οθόνη όπου μπορείτε να επιλέξετε τη δομή που θα έχουν τα tiles. Στην οθόνη του παιχνιδιού επιλέγετε με το mouse τα όμοια tiles, τα οποία εξαφανίζονται και από κάτω εμφανίζονται άλλα. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει ένα ερωτηματικό και όταν το επιλέξετε, το παιχνίδι θα σας βοηθήσει δείχνοντάς σας την επόμενη δυνατή κίνηση.

Πατώντας το ESC, βγαίνετε στην κεντρική οθόνη και από εκεί, εάν επιλέξετε EXIT, θα βγείτε στο menu. Εδώ, θα πρέπει να επισημανθεί ότι σε OCS και ECS, όταν θα κάνετε quit, θα υπάρξει software failure. Σε AGA Amiga, δεν υπάρχει πρόβλημα. Το παιχνίδι θα τρέξει σε όλες τις Amiga με 1 MB.

MINIPAC

Το MiniPac είναι ένα πολύ μικρό Workbench game και από τον τίτλο θα καταλάβατε ότι πρόκειται για έναν Pacman.

Στο σχετικά μικρό παράθυρό του υπάρχουν επιλογές για iconify, start/stop και prefs. Οι επιλογές περιλαμβάνουν καθορισμό priority, sprite colors, smoothness κ.λπ. Το παιχνίδι θα τρέξει σε όλες τις Amiga και είναι shareware. Αν θέλετε να το χρησιμοποιήσετε στο Workbench σας, θα πρέπει να το αντιγράψετε στη δισκέτα ή στο directory του Workbench σας "χειροκίνητα". Το όνομα του file είναι MiniPac.



MINIPAC

THINKAMANIA

Το ThinkAmania είναι ακόμα ένα πολύ καλό mindgame. Η αποστολή σας είναι σχετικά δύσκολη και απαιτεί να έχετε πολύ καλή μνήμη. Θα πρέπει να "καθαρίσετε" το board του παιχνιδιού από τα τουβλάκια που το σκεπάζουν. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να βρείτε δύο τουβλάκια με το ίδιο σχήμα πάνω τους. Αν αναρωτιέστε, πού έγκειται η δυσκολία, θα πρέπει να σας αναφέρω ότι εσείς δεν μπορείτε να δείτε τι σχήμα έχουν τα τουβλάκια στο πίσω μέρος τους. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να θυμάστε τις θέσεις των διάφορων σχημάτων. Από το κεντρικό menu του παιχνιδιού, μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών (1 ή 2), το χρώμα και τον ήχο του παιχνιδιού, ενώ επίσης υπάρχουν και τα buttons για να αρχίσετε και να βγείτε από το παιχνίδι. Το ThinkAmania παίζεται με mouse και δεν θα τρέξει σε OCS Amiga. Σε ECS και AGA δεν υπάρχει πρόβλημα, αρκεί να έχετε 1 MB RAM.



THINKAMANIA

Amiga Disk Version

SPACEWAR

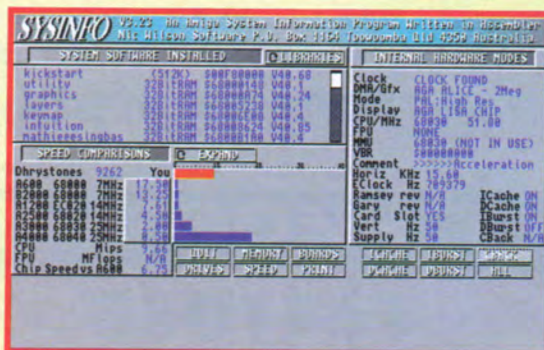
Το SpaceWar είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο μοιάζει πολύ με το Asteroids. Για να παιχτεί, απαιτούνται δύο παίκτες, αναξάρτητα από το πού βρίσκονται! Αυτό σημαίνει ότι υποστηρίζει σύνδεση μέσω modem. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, με πάτημα του δεξιού mouse button θα εμφανιστεί το menu του, το οποίο περιλαμβάνει: GAME για να κάνετε quit ή με new να αρχίσετε νέο παιχνίδι, OPTIONS για να ορίσετε τις διάφορες παραμέτρους του - ταχύτητα των διαστημοπλοίων, μέγεθος της βαρύτητας και άλλες - CONTROL για να ορίσετε με ποιο



SPACEWAR

διαστημόπλοιο θα παίξετε καθώς και το είδος του χειρισμού του και, τέλος, REMOTE για να επιλέξετε σύνδεση μέσω modem. Για να μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι μέσω modem, θα πρέπει να έχετε 2 Amiga που θα τρέχουν το παιχνίδι και, φυσικά, modem :)

Από το REMOTE του menu, επιλέξτε το baudrate που θα χρησιμοποιήσετε (μέχρι 19.200), το οποίο θα πρέπει να είναι το ίδιο και στα δύο παιχνίδια. Κατόπιν, δώστε begin remote. Στην οθόνη του παιχνιδιού θα εμφανιστεί ένας cursor, από όπου μπορείτε να επικοινωνήσετε με το modem. Δίνοντας ATDP <αριθμός τηλεφώνου>, θα συνδεθείτε με κάποιο φίλο σας και θα παίξετε online. Το παιχνίδι θα τρέξει σε όλες τις Amiga με 1 MB και άνω, ενώ είναι shareware.



SYSINFO 3.23

SYSINFO 3.23

Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα θα έχετε ακούσει για αυτό το utility. Πρόκειται για έναν καταγραφέα του είδους και της δύναμης της Amiga σας. Μόλις φορτώσει, μέσω ενός πολύ εύχρηστου interface μπορείτε να δείτε την ταχύτητα της Amiga σας, επιλέγοντας Speed. Για την ακρίβεια, θα δείτε πόσα MIPS έχει η Amiga σας, καθώς επίσης και πού βρίσκεται σε σχέση με άλλα μοντέλα.

Επιλέγοντας Drives, βλέπετε τα drives που έχετε και των οποίων μπορείτε να ελέγξετε την ταχύτητα, ενώ με Board βλέπετε πληροφορίες για τυχόν boards που έχετε στο trapdoor ή στα Zorro slots της Amiga σας. Αφού έχετε επιλέξει Speed, στο δεξί μέρος θα λάβετε επιπρόσθετες πληροφορίες σχετικά με το chipset, τον επεξεργαστή και άλλα μέρη του hardware της Amiga σας. Τέλος, στο επάνω αριστερό μέρος μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο kickstart, τα tasks, τα ports και άλλα τμήματα του συστήματός σας. Θα τρέξει σε όλες τις Amiga.

GBLANKER

Ο GarshneBlanker, όπως είναι το πλήρες όνομά του, είναι ένας αρκετά καλός screen blanker. Το δυνατό χαρακτηριστικό του είναι η απλότητά του. Αφού τον αποσυμπιέσετε, θα πρέπει να τον εγκαταστήσετε. Αυτό μπορεί να γίνει είτε μέσω του install script που υπάρχει στο archive είτε "χειροκίνητα", αντιγράφοντας τη reqtools.library από το directory του GBlanker στο LIBS directory του Workbench σας. Σας συνιστούμε να κάνετε την εγκατάσταση μέσω του install script, αλλά αυτό προϋποθέτει την ύπαρξη του προγράμματος Installer.

Μόλις κάνετε double click στο εικονίδιό του, θα εμφανιστεί ένας μικρός requester, από τον οποίο μπορείτε να επιλέξετε το είδος του animation που θα εμφανίζεται, όταν η οθόνη δείχνει συνέχεια την ίδια εικόνα. Μόλις επιλέξετε έναν blanker από το Blanker Prefs, μπορείτε να αλλάξετε τις διάφορες παραμέτρους του. Από τα buttons που υπάρχουν στο κάτω μέρος, μπορείτε να δοκιμάσετε έναν blanker, να σώσετε τις επιλογές και να κάνετε quit. Ο GBlanker θέλει τουλάχιστον OS 2.04+ για να τρέξει και είναι shareware.



GBLANKER

Τέλος, θα θέλαμε να σας ανακοινώσουμε ότι αρκετά από τα utilities που παρουσιάζουμε στη στήλη Public Domain θα μπουν στις επόμενες δισκέτες μας (αν το επιτρέπει το μέγεθός τους).

ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο **PIXEL** για ένα χρόνο (11 τεύχη) με **έκπτωση 10%**.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 9.900 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 8.900 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο .... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των .... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας .... Ημερ. Λήξης .... Υπογραφή ....

ΔΕΛΤΙΟ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο **PIXEL**, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμία υποχρέωση σας. Σημειώστε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας που σας ενδιαφέρει, συμπληρώστε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **PIXEL**, **Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ. .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116													

ΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΛΕΙΠΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΟΥ;

ΑΠΟΚΤΗΣΕ ΤΟ ΤΩΡΑ!

PIXEL



Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PIXEL/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 3, 54, 89, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 107

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο............ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ............

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
E1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
E2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
E3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
E4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
E5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
E6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
E7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
E8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
E9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
E10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
E11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
E12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
E13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.500
E14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
E15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
E16.	**3D STUDIO σε μία εβδομάδα** Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL-ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA** Β' Εκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4** Σελίδες 454	4.600
L20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.100
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ31.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.100
Λ32.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ33.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ34.	**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** Σελίδες 248	4.800
Λ35.	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 160	3.100

POCKET GUIDES

G1.	**DOS 5.0, Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.800
G4.	**WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.800
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.800
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800
G12.	**MS-DOS 6, Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.800
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.800
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.800
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8** Σελίδες 440	2.800
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.800
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

G18. 1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS 2.800
Σελίδες 368

G19. WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 360

HOME COMPUTING

H1. ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο 4.500
Σελίδες 266

H2. NINTENDO GAME BOY 2.000
Σελίδες 88

H3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 280

H4. ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ 3.600
Σελίδες 263

H5. ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο 5.100
Σελίδες 336

H6. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 416

H7. VIRUS SCAN, 2.600
Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB

H8. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 416

INTERNET TOOLS

I1. WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.500
Σελίδες 136

I2. HTML 2.500
Σελίδες 136

I3. GRAPHICAL CLIENTS 2.500
Σελίδες 136

I4. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 2.900
Σελίδες 120

I5. WWW BROWSERS 2.500
Σελίδες 150

I6. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET 9.300
Σελίδες 672

I7. Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET 3.200
Σελίδες 168

I8. INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.100
Σελίδες 352

I9. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.500
Σελίδες 120

I10. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I11. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.500
Σελίδες 112

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 15.900
Σελίδες 928

Δ2. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 192

Δ3. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 378

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.200

ΓΕΝΙΚΑ

M1. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.300
Σελίδες 320, Β' έκδοση

M2. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ 3.300
Σελίδες 226

M3. Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER 3.000
Σελίδες 340, Γ' έκδοση

M4. DIRECT MAIL 3.000
Σελίδες 234

M5. MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 2.700
Σελίδες 210

M6. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ 3.600
Σελίδες 248

M7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ 3.600
Σελίδες 208

M8. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 2.500
Σελίδες 104

M9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.000
Σελίδες 112

M10. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ 8.000
Σελίδες 408

M11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA 3.200
Σελίδες 232

M12. ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 360

M13. PROJECT "ΝΩΕ" 3.800
Σελίδες 264

M14. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ 2.200
Σελίδες 136

M15. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.600
Σελίδες 288

M16. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.200
Σελίδες 216

M17. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360

M18. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 152

M19. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.600
Σελίδες 200

M20. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.200
Σελίδες 100









ΕΥΚΟΛΑ!

ΝΕΑ
ΦΑΣΗ ΣΤΙΣ
ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ
ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΕΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ
ΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

κάισσα

24 - ΜΑΡΤΙΟΣ 1996 Π.Χ.

ΤΙΜΗ: 24 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

<u>Ο ΚΑΙΡΟΣ</u>

Ο ΟΥΡΑΝΟΣ ΣΚΟΤΕΙΝΙΑΖΕΙ
ΟΤΑΝ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΟ "THE BOOK OF MAGECRAFT"

<u>Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ</u>

ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α) "SOMETHING WILD"
β) "SPELLFIRE RUNES & RUINS"





Η ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΜΙΑΣ
ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗΣ ΑΙΡΕΣΗΣ
ΑΠΟ ΤΗ ΠΟΡΦΥΡΗ ΦΥΛΑΚΗ
ΚΑΙ Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΗΣ ΣΤΑ BEASTLANDS
ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΤΟ "SOMETHING WILD".



<u>ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "BIRTHRIGHT":</u>

"THE BOOK OF MAGECRAFT" (ACCESSORY):
ΚΑΝΟΝΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ (WIZARD MAGIC, TRUE
MAGIC & REALMS MAGIC), ΝΕΑ ΞΟΡΚΙΑ ΚΑΙ
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΡΟΛΟ ΤΟΥ
ΜΑΓΟΥ ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ ΤΟΝ ΠΑΙΞΕΤΕ!











"SWORD OF ROELE" (ADVENTURE):
ΗΡΩΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ ANUIRE ΚΑΙ
KHINASI ΘΑ ΦΤΑΣΟΥΝ ΣΤΑ ΑΚΡΑ
ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΕΡΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΟ
ABOMINATION ΚΑΙ ΤΟ CHIMERA.







"BINSADA DOMAIN SOURCEBOOK" (ACCESSORY):
Η ΙΣΤΟΡΙΑ, Η ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΟΙ NON. PLAYER
CHARACTERS ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΤΗΣ BINSADA!



<u>T.S.R NOVELS:</u>

- "THE VEILED DRAGON": ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΤΑΙ ΣΕ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΠΑΓΙΔΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΡΑΚΤΟΡΑ ΤΩΝ HARPERS.
- "THE RISE AND FALL OF A DRAGON KING": ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ Ο ΜΑΓΟΣ-ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΟΥ URIK ΝΑ ΕΜΠΟΔΙΣΕΙ ΤΗΝ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΣΕ ΔΡΑΚΟ-ΒΑΣΙΛΙΑ;
- "WINGED MAGIC": ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΜΗΤΕΡΑ ΚΑΙ Η ΚΟΡΗ ΤΗΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΟΥΝ ΤΟ ΜΑΓΟ-ΚΑΤΑΚΤΗΤΗ ΤΟΥ TURIK.
- "MURDER IN CORMYR": ΠΟΙΟΣ ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΟΝ ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ AZOUN;
- "THEROS IRONFELD": Η ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΟΜΑΧΟΥ, ΣΤΡΑΤΙΩΤΗ, ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΥ, ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ ΤΟΥ ΦΟΒΕΡΟΥ ΟΠΛΟΥ DRAGON LANCE.
- "KING OF THE DEAD": Η ΕΦΙΑΛΤΙΚΗ ΠΤΩΣΗ ΤΟΥ DARKLORD AZALIN ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΤΩΝ ΝΕΚΡΩΝ.

ΠΟΤΕ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ "ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ
ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC, THE GATHERING"
ΚΑΙ ΠΟΣΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΘΑ ΠΑΡΟΥΝ
ΜΕΡΟΣ ΣΤΟ "ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ"
ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΔΩΡΕΑΝ
ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ;

ΤΟ ... "SPELLFIRE
RUNES & RUINS"
ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ ΤΙΣ
ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ ΚΑΙ ΤΑ
ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΡΕΛΘΟΝΤΟΣ.